Homecomputer

4 DEUTSCHLANDS ERSTE HEIMCOMPUTER-ZEITSCHRIFT

3. Jahrgang

Doppelausgabe April/Mai '85, 6,– DM, 50 öS, 6,00 sfr

Top Alien-Destroyer

Neu: Programm für Schneider CPC 464



Commodore 64
TI-99/4A
VC-20
ZX-81
ZX-Spectrum
Apple II
Atari
Dragon 32
und
Schneider CPC 464

Reviews
Tips & Tricks
Büchermarkt
Infos

16 !!! Spielprogramme

Eingeben und Starten!

5000,- DM
Riesen-Gewinnchance für alle Software-Autoren

Lieber Leser!

An dieser Stelle ein Wort zur recht kurzfristigen Entscheidung, HOMECOMPUTER vorübergehend jeden 2. Monat erscheinen zu lassen.

Unsere Redaktion ist der Meinung, daß Sie als HOMECOMPUTER-Leser das Recht auf eine Zeitschrift haben, die Ihren Wünschen und Bedürfnissen entspricht. Diese Zielsetzung bedarf jedoch einiger Veränderungen.

So werden in Zukunft

- fehlerhafte oder unleserliche Listings entfallen und für jedes nachgewiesene fehlerhafte Listing wird eine Belohnung von 5 x DM 100,– ausgelost,
- nur die besten bei uns eingegangenen Programme veröffentlicht,
- die populärsten Heimcomputer-Systeme regelmäßig in Form von Spiel- und Anwendungsprogrammen behandelt,
- Neuerscheinungen aus der Computer-Szene mit der entsprechenden Software berücksichtigt,
- alle eingehenden Programme an unserem großen ausgeschriebenen Autorenwettbewerb '85 teilnehmen,
- aktuelle Infos und vieles mehr an Sie weitergegeben.

Wir hoffen, Sie freuen sich über diese Maßnahmen und sind uns auch weiterhin (trotz kleiner Preiserhöhung) ein **treuer** und **zufriedener** Leser.

Die Redaktion

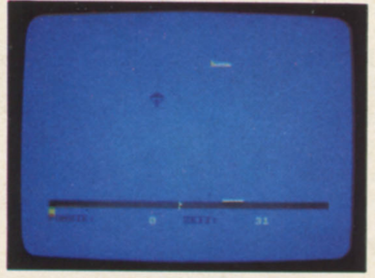


Homecomputer

Heft April/Mai 1985 – Jahrgang 3

Top-Programm des Monats

Fallschirmspringer



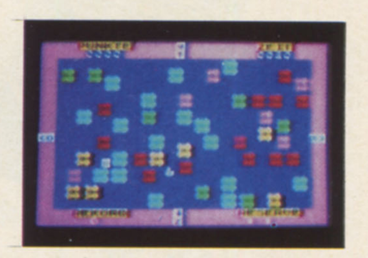
Schneider CPC 464

Alien-Destroyer

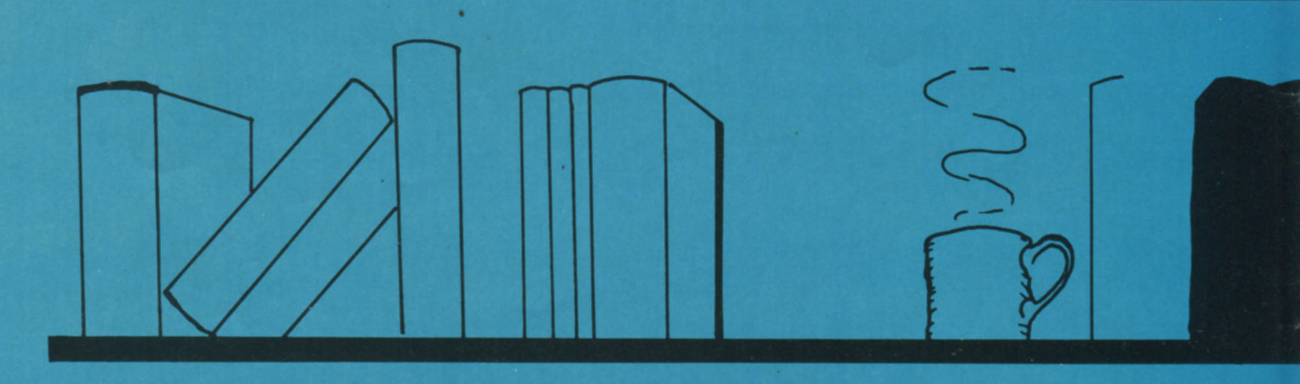


Commodore 64

Millie, die Milbe



ZX-Spectrum



Homecomputer-Bücherkiste

BBC Mikrocomputer Anwenderhandbuch

Wichert van Engelen

In diesem Anwenderhandbuch wurde den einzelnen Programmiertechniken besonders viel Aufmerksamkeit gewidmet. Als Programmiersprache wurde BASIC in der BBC-Version verwandt, die in diesem Fall viele „Extras" bietet. Das Buch beschreibt die Funktionen und Befehle die benötigt werden, gibt Auskünfte über die Datenspeicherung und die Grafik, die auf dem BBC Mikrocomputer möglich ist. Weiterhin werden die Farbgebung und die Erzeugung von Bewegungseffekten genau erläutert.
Zusätzliche praktische Tips geben weitere Anleitungen zur optimalen Nutzung.



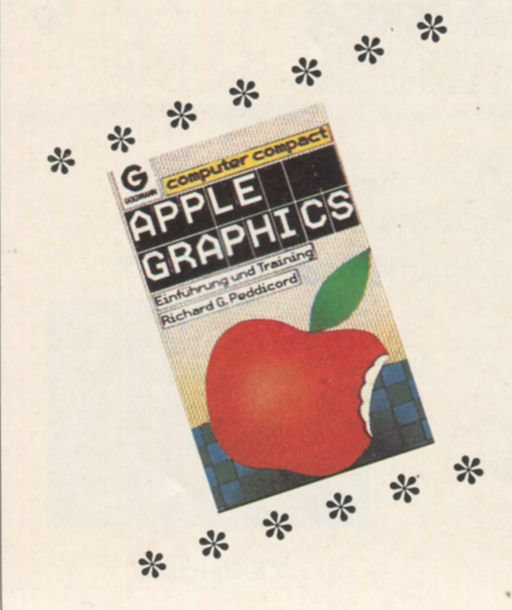
Die Hard- und Software wird ausführlich beschrieben und gleichzeitig darauf hingewiesen, wie mit einer einfachen Vorrichtung am Computer auch eine höhere Programmiersprache angewandt werden kann.

McGraw-Hill Book Company GmbH Hamburg, Best.-Nr.: ISBN 3-89028-023-4.

Preis: ca. 45,- DM Originalausgabe.

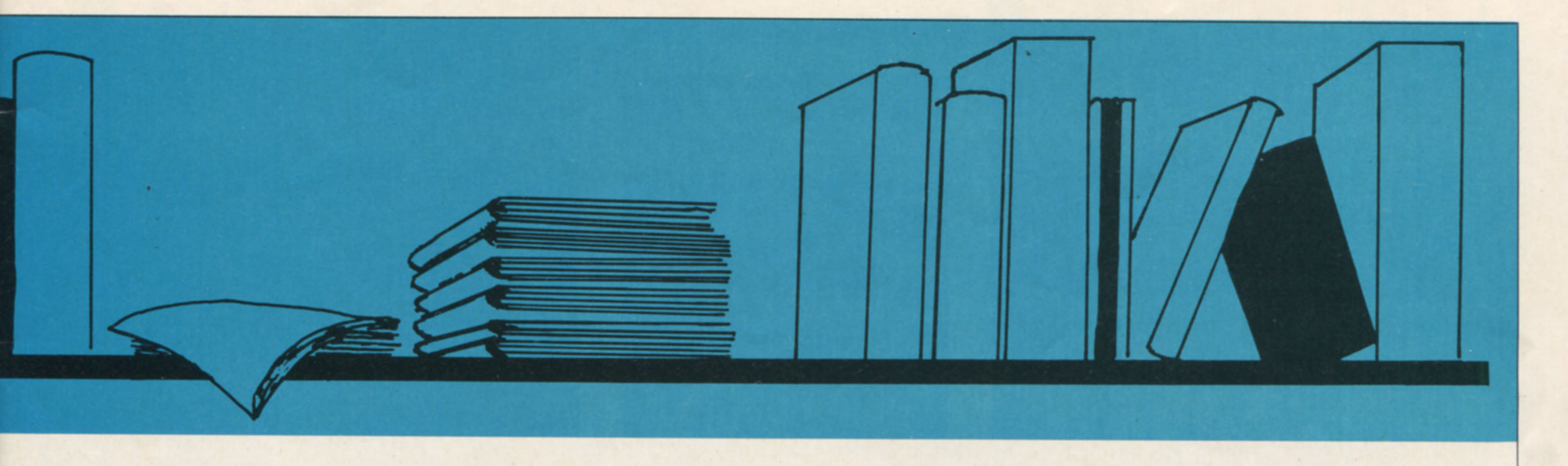
APPLE GRAPHICS

Richard G. Peddicord



Dieser Band wendet sich an den Anfänger, der auf dem Apple II Grundkenntnisse der Computergraphik erlernen will. Erläutert werden elementare Konzepte, die Sie zum Aufbau von Graphikprogrammen in Applesoft-BASIC benötigen. Der Apple II stellt schwach- und hochauflösende Graphiksysteme zur Verfügung und erlaubt es dem Benutzer, erzeugte Formen zu vergrößern oder zu verkleinern, also zu skalieren und sie um eine Achse zu drehen.
Obgleich sowohl Ihr Apple II als auch die Programmiersprache BASIC sich durch ausgesprochene Benutzerfreundlichkeit auszeichnen, müssen Sie, um erfolgreich graphische Designs erzeugen zu können, mit einigen Grundregeln der analytischen Geometrie sich auseinandersetzen und vor allem die hier vorgeschlagenen Programme auch tatsächlich auf einem Rechner durchspielen. Die hier angebotene Information wird es Ihnen erleichtern, den Einstieg auch in anspruchsvolle Graphikprogramme, wie sie für den Apple II in großer Auswahl auf dem Markt angeboten werden, zu finden.

Computer Compact, Goldmann Verlag München, Best.-Nr.: 13 121.
Preis: 9,80 DM Originalausgabe.



HEIMCOMPUTER REPORT '85

Gilbert Obermair



Der Heim- oder Hobby-Computer ist besonders vielseitig. Man kann damit nicht nur spielen, sondern auch lernen oder kleine Anwendungen im häuslichen Bereich realisieren. In spielerischer Weise kann man sich so Wissen über Elektronik und Logik aneignen, das in Zukunft im Berufsleben immer wichtiger werden wird.

Der Laie, der sich einen Freizeit-Computer kaufen möchte, sieht sich allerdings vielen Fragen gegenüber, da das Angebot riesengroß ist. Die wichtigsten Antworten gibt dieses Buch: eine Marktübersicht mit einem Überblick über das Angebot an „Hardware" und „Software", genaue Beschreibungen, Preisangaben und exakte technische Daten. Das Ganze ist noch mit zahlreichen Fotos angereichert. Sie finden hier ein „Heimcomputer-Abc", das dem Laien die Fachausdrücke erklärt und die Anschriften von Vertriebsfirmen enthält. Äußerst nützlich sind auch die Kontaktadressen der einzelnen Computer-Clubs und die Hinweise auf Fachzeitschriften.

Heyne-Taschenbuch Nr. 08/4981, Preis 6,80 DM

Programmiersprache Basic

Schritt für Schritt

Dr. Hans-Joachim Sacht

BASIC ist ohne Zweifel nicht nur die am weitesten verbreitete, sondern auch die am leichtesten erlernbare Sprache für die Programmierung von Computern. Diese Sprache wird in diesem Buch auch für Schüler und Laien verständlich erklärt. Auch wer bereits das Handbuch eines Computers besitzt, wird hier noch viele ergänzende Hinweise für die eigene Programmierarbeit finden.

Dieses Buch unterscheidet sich von anderen dadurch, daß man bei anderen Büchern voraussetzt, daß der Leser einen Computer vor sich hat, um durch Probieren zu lernen. Hier werden auch die Kleinigkeiten, die man beachten muß, systematisch und vollständig in der richtigen Reihenfolge erklärt. Die Programmierbeispiele selbst sind so ausgewählt, daß sie in eigene nützliche Programme eingebaut werden können.

Humboldt-Taschenbücher, Best.-Nr. ISBN 3-581-66456-9, Preis 7,80 DM



Infos

ELECTRON

Informationen zum neuen Homecomputer von Acorn



In unseren letzten Ausgaben haben wir den neuen Homecomputer von Acorn Computers in einem kurzen Bericht vorgestellt. Hier noch einige Infos über die Ausbaumöglichkeiten und die Softwareangebote.

Starthilfen und Dokumentation

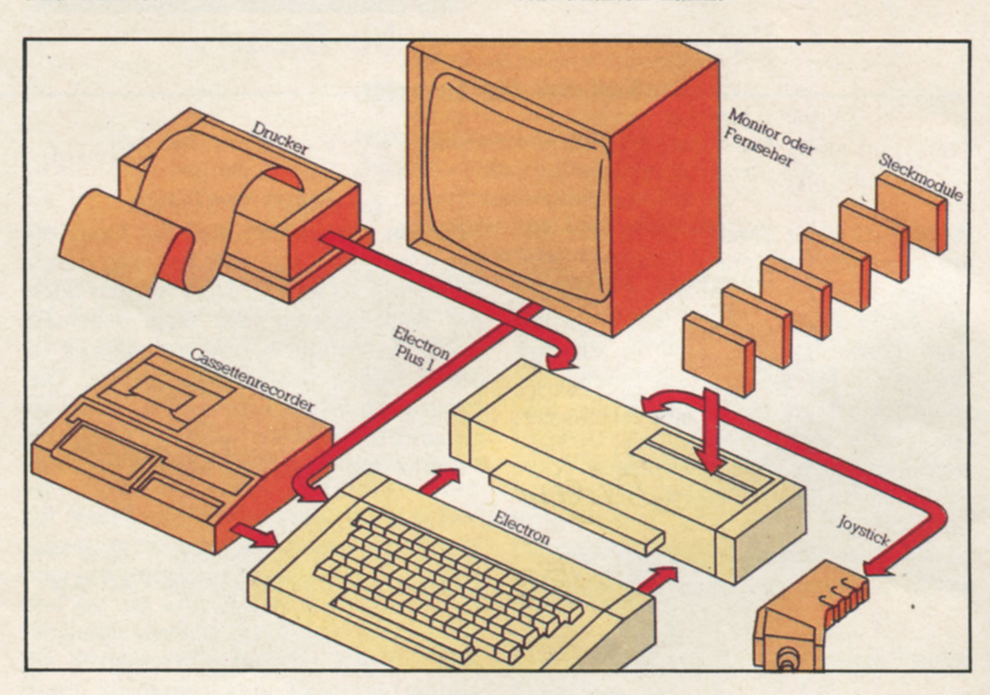
Zum Lieferprogramm des Electron gehört eine kostenlose Einführungskassette mit 15 nützlichen und unterhaltsamen Programmen. So werden Sie auf die spielerische Art mit dem Electron vertraut gemacht. Für die Profis gibt es das ergänzende Buch „Programmieren mit dem Electron". Hier lernen Sie Schritt für Schritt eine Menge Tricks und Kniffe.

Software

Über die angebotene Software sei an dieser Stelle nur kurz der Hinweis gegeben, daß Electron einen großen Software-Katalog zusammengestellt hat. In ihm finden Sie unter anderem *SPIELE:* z. B. „Snapper, Starchip, Command, Hopper, Monster" u. v. m.
FORTBILDUNG: z. B. „Baum der Weisheit", ein Programm, das im Dialog zwischen Benutzer und Computer arbeitet. Oder „PEEKO Computer" – ein Lernspiel, das Kinder in die Arbeitsweise eines Computers einführt usw.
COMPUTERSPRACHEN: z. B. „LISP", eine der ältesten und vielseitigsten Computersprachen auf der Basis künstlicher Intelligenz.
Man kann sagen, daß es der Firma Acorn Computers gelungen ist, die heutigen technischen Möglichkeiten zu verwirklichen und ein Produkt auf den Computermarkt gebracht zu haben, das allen Anforderungen seiner Benutzer standhalten kann.

Ausbaumöglichkeiten

Der Acorn Electron wächst mit den Wünschen seiner Benutzer. Die kleine Grafik zeigt Ihnen die möglichen Ausbaustufen unter dem Namen *„PLUS 1"*. Es sind jedoch noch weitere Ausbaustufen geplant, z. B. ein Diskettenlaufwerk. Hier ist der Electron noch nicht an seine Grenzen gestoßen.



Leserbrief-Kasten



Zur Nachahmung nicht zu empfehlen!

Der Grund meiner Zuschrift ist ein Beitrag in Homecomputer Nr. 2 Seite 5 über das Computercamp Schloß Dankern. Als ich das Bild des Commodore-Computers mit Floppy und Monitor am Rande eines Schwimmbeckens sah, hat es mir vor dieser Abbildung gegraust. Lächelnde Teens, z. T. im Wasser stehend, schauen einem Hacker zu, der das Keyboard bedient. Wie idyllisch doch das Ganze wäre, wenn dahinter nicht der Tod lauerte! Netzbetriebene Geräte dürfen **niemals** in der Nähe von Wasser aufgebaut werden, vor allem keinen Hochspannung führenden Monitor – es sei denn, man hat ernste Selbstmordabsichten. Auch das Argument, die Geräte wären nicht angeschlossen, darf man hier nicht gelten lassen. Nehmen Sie die Verantwortung auf sich, wenn solche Beispiele aus Unwissenheit nachgeahmt werden?
Vielleicht rettet dieser Hinweis einigen hoffnungsvollen Nachwuchs-Informatikern das Leben.

Dieter Thomsen, Köln

Antwort: *Die Redaktion freut sich über diesen aufmerksamen Leser unserer Zeitschrift und schließt sich in vollem Umfang seiner Meinung an. Wir weisen hier ebenfalls ausdrücklich darauf hin, daß stromführende Geräte* **nicht** *in Verbindung mit Feuchtigkeit betrieben werden dürfen. Dabei besteht absolute Lebensgefahr!*

Honorarabrechnung

Nachdem eines meiner Programme in Ihrer Zeitschrift veröffentlich wurde, möchte ich hiermit anfragen, wann das Autorenhonorar ausgezahlt wird? Kann ich in den nächsten Tagen mit einem Scheck rechnen, oder muß ich bis zum Eintreffen des Honorars die früher bei der Zeitschrift üblichen drei Monate warten?

Carsten v. d. Lippe, Bünde

Antwort: *Der Tronic-Verlag gibt jedem Software-Autor das Versprechen, nach Veröffentlichung seines Programms die Honorare sofort abzurechnen. Ein mehrmonatiger Aufschub der Abrechnung wird von unserem Haus strikt abgelehnt. Wir sind an einer guten Zusammenarbeit mit Ihnen interessiert.*

Kassettenservice im Homecomputer

Sehr geehrte Damen und Herren!

Am 6. Dezember 1984 habe ich per Bankanweisung die Kassette Best.-Nr.: HC 11/84 für ZX 81 bestellt. Leider habe ich sie bis heute nicht erhalten. Gleichzeitig habe ich Sie gebeten, mir eine Kopie des Spieles „ASTRO JÄGER" zuzusenden.

Jürgen Pieckert, Ennepetal

Antwort: *Die Redaktion des Tronic-Verlages stellt an dieser Stelle noch einmal eindeutig klar, daß wir lediglich die Titelrechte für die Zeitschrift Homecomputer übernommen haben. Der Kassettenservice, Autorenhonorare, noch ausstehende Programme und dergleichen kann von uns aus n i c h t geklärt werden. Bitte haben Sie dafür Verständnis.*

Teure Wiederholungen

Liebe Redaktion,

als ich die Ausgabe 1 der Homecomputer gekauft hatte, mußte ich feststellen, daß der Beitrag TIPS & TRICKS auf Seite 53 bereits in der Ausgabe 9/84 der Computronic veröffentlicht wurde. Das Listing auf S. 58 ist ebenfalls eine Wiederholung aus der Computronic-Ausgabe 8/84. Vom Fernsehen bin ich Wiederholungen gewohnt, schade, daß Ihr jetzt auch damit anfangt. Trotz allem wünsche ich Euch alles Gute für Euer neues Konzept!

Bernd Sieling, Bremen

Antwort: *Wir freuen uns, hier einen aufmerksamen Leser beider Zeitschriften gefunden zu haben. Es ist richtig, daß die Rubrik TIPS & TRICKS auch in der Computronic-Zeitschrift veröffentlicht wurde. Wir hielten aber diesen Beitrag für so wichtig, daß auch die Homecomputer-Leser über diesen neuen Service informiert werden sollten. Für die Doppelveröffentlichung des Listings bitten wir alle Leser um Entschuldigung. Hier handelt es sich eindeutig um einen Irrtum der Redaktion. Wir werden uns bemühen, solche Pannen in Zukunft zu vermeiden.*

Fehlerhafte Listings

Ich muß Ihnen als eifriger Leser Ihrer Zeitschrift zu meinem Bedauern mitteilen, daß Ihr Programm „Geldsammler VC-20" nicht läuft (in Zeile 300 während des Eintippens Syntax-Error)! Da es mir bei Ihrer und auch bei anderen Computer-Zeitschriften nicht zum erstenmal passierte, daß ein Listing nicht lief und erst im nächsten Heft eine Berichtigung erfolgte, bin ich ein gebranntes Kind in punkto Listings abtippen geworden. Ich möchte allen Computer-Zeitschriften nicht unterstellen, daß es Absicht ist, damit das nächste Heft zu kaufen, um evtl. Fehler zu berichtigen. Es wäre schade, Leser Ihrer Zeitschrift dadurch zu verärgern.

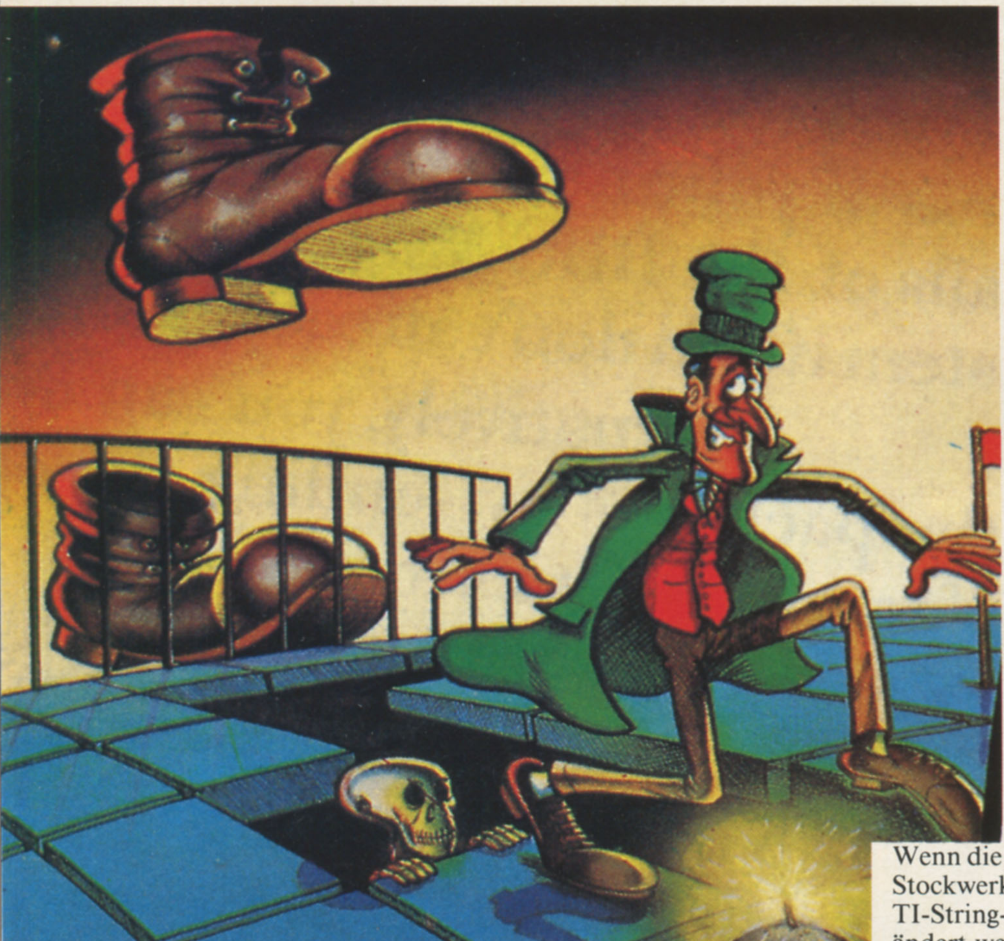
Willi Paczkowski, Bochum 6

Antwort: *Das in Heft 1/85 abgedruckte Listing des Programms „Geldsammler" ist vollkommen fehlerfrei. Bitte prüfen Sie, ob bei Ihnen also nicht ein Eingabefehler vorliegt. Es ist auch nicht die Verkaufsstrategie unseres Hauses, fehlerhafte Listings abzudrucken, um die Verkaufszahlen der nachfolgenden Ausgabe zu sichern. Unsere Redaktion hat in der Computronic-Zeitschrift sogar eine Belohnung von insgesamt 500,– DM für den Nachweis eines fehlerhaften Listings ausgesetzt. Wir hoffen, daß man daran erkennen kann, daß unser Verlag auf gewissenhafte und sorgfältige Arbeitsweise bedacht ist.*

Mister Jump VC-20

Mister Jumps Kampf gegen die Uhr und gefährliche Hindernisse

Grundversionsprogramm für den VC-20



Das Programm ist unter dem Namen *„Mister Jump“* auf Seite 1 und Seite 2 gespeichert. Es besteht aus zwei Teilen, die nacheinander eingeladen und gestartet werden müssen. In Teil 1 werden die Zeichen für das Spiel neu definiert. Teil 2 ist das eigentliche Programm.

Spielaufgabe/Spielgedanke:

Mister Jump befindet sich in dem riesigen Rohbau eines Hochhauses. Er hat die Aufgabe, möglichst viele Geldtaschen einzusammeln, die in den verschiedenen Stockwerken deponiert sind. Unserem „Helden“ bleiben jedoch pro Stockwerk nur 30 Sekunden Zeit und sein Weg ist mit gefährlichen Hindernissen – z. B. Nägel, die er überspringen muß, ohne dabei mit dem Kopf gegen herunterhängende Stahlträger zu stoßen – versperrt. Nachdem der erfolgreiche Mister Jump alle Geldtaschen eingesammelt hat, muß er zurücklaufen und einen Schlüssel holen, der ihm den Zugang zum nächsten Stockwerk ermöglicht.

Wenn die 30 Sekunden für das Durchqueren eines Stockwerkes zu kurz oder zu lang sind, kann die TI-String-Abfrage in Zeile 2035 entsprechend geändert werden.

Teil 1:

```
5 PRINT"▯":POKE36879,8:POKE36881,160:WE=160
10 PRINT"▯▯====== MR. JUMP ======"
15 PRINT"* OLIVER SCHWARZ 1984"
20 PRINT"▯▯ COLLEC ALL MUENYBAGS  IN  THE TIME !! "
25 PRINT"▯▯ = YOU"
30 PRINT"▯▯ = POINTS"
35 PRINT"▯▯ = KEY TO NEXT STAGE"
37 PRINT"▯▯▯ # = NAILS AND STEEL =DO NOT JUMP IN THEM ▯"
40 PRINT"▯THIS IS ONLY THE FIRST PART OF THE PROGRAMM LOAD SECOND PART LATER"
45 PRINT"▯ <<<< PLEASE WAIT >>>>"
60 POKE36881,WE:FORQ=1TO30:NEXTQ
65 IFWE<=38THEN90
70 WE=WE-1:GOTO60
```

```
90 POKE52,28:POKE56,28:CLR
100 DX=7168:PLX=7448
102 FORI=0TO511:POKEDX+I,PEEK(32768+I):NEXTI
104 POKE36869,255
106 FORU=0TO9
108 FORI=0TO7:READA:POKEPLX+I,A:NEXTI
110 PLX=PLX+8
112 NEXTU
120 DATA52,44,52,44,52,44,52,44
130 DATA0,8,24,24,24,24,60,126
140 DATA126,36,24,36,82,157,137,126
150 DATA24,24,16,60,80,56,36,68
160 DATA0,0,0,255,126,24,0,0
165 DATA255,195,36,255,255,36,195,255
170 DATA0,0,0,255,226,135,0,0
175 DATA60,66,153,161,161,153,66,60
177 DATA255,195,165,153,153,165,195,255
180 DATA255,189,153,189,189,153,189,255
183 PRINT"TTPRESS ANY KEY........."
185 WAIT198,1:PRINT"JJ.S. UP = JUMP RIGHT"
190 PRINT"XJ.S. LEFT = LEFT"
193 PRINT"XJ.S. RIGHT = RIGHT"
195 PRINT"XFIREBUTTON = JUMP LEFT"
210 PRINT"XXLOAD SECOND PART NOW !"
220 POKE37150,2:NEW
```

Teil 2:

```
0 POKE36879,8:GOTO5000
5 POKE36879,8:POKE36878,15
10 TL=36878:TH=36874:SG=1:AM=3:SC=0:TN=36875
15 GOSUB9000
20 X=1:Y=3:M=7680:TI$="000000"
25 POKEM+X+22*Y,38
28 GOSUB1000
30 IFJ2=1THENPOKEM+X+22*Y,32:X=X-1:GOTO60
32 IFJ3=1THENJA=-22:JB=-21:JC=23:GOTO1500
34 IFJ0=1THENPOKEM+X+22*Y,32:X=X+1:GOTO60
36 IFFR=1THENJA=-22:JB=-23:JC=21:GOTO1500
38 GOTO28
60 GOSUB2000
70 GOTO28
1000 DD=37154:P1=37151:P2=37152
1010 POKEDD,127
1020 P=PEEK(P2)AND128
1030 J0=-(P=0)
1040 POKEDD,255
1050 P=PEEK(P1)
1060 J2=-((PAND16)=0)
1070 J3=-((PAND4)=0)
1075 FR=-((PAND32)=0)
1080 PRINT"SQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQTIME:";TI$;"  ST:";SG;
1090 RETURN
1500 POKEM+X+22*Y,32:M=M+JA:GOSUB2000
1515 FORT=1TO50:NEXT
1520 POKEM+X+22*Y,32:M=M+JB:GOSUB2000
1525 FORT=1TO50:NEXT
1530 POKEM+X+22*Y,32:M=M+JC:GOSUB2000
1535 FORT=1TO50:NEXT
1540 POKEM+X+22*Y,32:M=M+JC:GOSUB2000
1545 GOTO28
2000 IFPEEK(M+X+22*Y)=36THENAM=AM-1:CX=36:GOTO2200
2010 IFPEEK(M+X+22*Y)=35THENAM=AM-1:CX=35:GOTO2200
2020 IFPEEK(M+X+22*Y)=37THENSC=SC+1:FORT=100TO150:POKETL,7:POKETN,T:NEXTT:POKETL
,0:POKETN,0
2030 IFPEEK(M+X+22*Y)=39THENY=Y+4:POKEM+X+22*Y,38
2035 IFTI$>"000030"THENAM=AM-1:GOTO15
2040 IFPEEK(M+X+22*Y)=41THEN4600
2045 IFPEEK(M+X+22*Y)=43THENX=X+1
2047 IFPEEK(M+X+22*Y)=44THENX=X-1
2050 PRINT"XXSC:";SC;"IIIII M&N:";AM;
```

```
2060 IFAM=0THEN5000
2065 POKEM+X+22*Y,38
2066 POKETL,10:POKETH,100:POKETL,0
2068 MM=MM-1
2070 RETURN
2200 POKEM+X+22*Y,45
2210 FORT=1TO250:POKETL,10:POKETH,T:NEXTT:POKETL,0:POKETH,0
2220 IFAM=0THEN5000
2240 POKEM+X+22*Y,CX:GOTO20
2300 A$="▒▒▒▒▒▒$▒$▒▒▒▒▒$▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒$▒▒▒"
2310 B$="▒▒▒▒$▒▒▒▒▒▒$▒▒▒$▒▒▒▒$▒▒▒▒$▒▒▒▒▒▒"
2350 C$="▒▒▒▒▒$▒▒▒▒▒▒$$▒$▒▒▒▒$▒▒▒▒▒▒▒"
2360 D$="▒▒▒▒▒▒$$▒▒▒▒▒▒$▒▒▒▒▒▒$▒▒▒▒$▒▒"
2370 E$="▒▒▒▒$▒▒▒▒$▒)▒$$▒▒$$▒$▒▒▒"
2380 RETURN
2500 A$="▒▒▒▒▒▒▒$▒$▒▒$▒▒▒▒▒▒▒▒▒$▒▒▒▒"
2510 B$="▒▒▒▒▒▒▒$▒▒▒▒▒▒$▒▒▒$▒▒▒▒▒$▒$▒▒▒$"
2520 C$="▒▒▒▒▒$▒▒▒$▒$▒$▒▒▒▒▒▒▒$▒$▒▒"
2530 D$="▒▒▒$$▒▒▒▒▒▒$▒▒$▒▒▒▒▒$▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
2540 E$="▒▒▒$▒)▒▒▒▒$▒▒▒$▒$▒▒$▒$▒▒"
2550 RETURN
4600 IFSC/SG>=6THEN4900
4610 PRINT"▒▒   YOU FORGOT SOME
4615 PRINT"▒▒       MONEY▒▒▒BAGS
4617 PRINT"▒      TRY AGAIN &
4620 FORT=1TO1100:NEXTT:GOTO15
4900 PRINT"▒":CV=1
4905 PRINT"▒";LEFT$(Q$,CV)
4910 CV=CV+1:IFCV>22THEN4930
4915 FORT=1TO150:NEXTT
4920 GOTO4905
4930 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒NOW ENTER NEXT STAGE !":SG=SG+1
4950 FORT=1TO2000:NEXTT:GOTO15
5000 PRINT"▒▒===== GAME OVER ======"
5010 PRINT"▒▒YOU COLLECTED ";SC
5015 Q$="* 1984 OLIVER  SCHWARZ"
5020 PRINT"MONEYBAGS"
5030 PRINT"▒▒▒▒-- PRESS S TO START --"
5035 PRINT"▒▒▒&...▒▒...▒)▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒((((((((((((((((((((("
5040 PRINT"▒▒▒▒";Q$
5050 GETR$:IFR$=""THEN5050
5060 IFR$="S"THEN5
5070 GOTO5050
9000 PRINT"▒":POKE36879,8
9005 ZG=INT(RND(TI)*2)+1:IFZG=1THENGOSUB2300
9007 IFZG=2THENGOSUB2500
9010 PRINT"▒▒SC:";SC;"▒▒▒▒▒ M&N:";AM
9020 PRINTA$;
9030 PRINT"▒(((((((((((((((((( (((";
9040 PRINT"▒#▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒#"
9050 PRINTB$;
9060 PRINT"▒((((▒((((((((▒((((((((";
9070 PRINT"▒▒#▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒#▒"
9080 PRINTC$;
9090 PRINT"▒(((((((((((▒((((((((((";
9100 PRINT"▒▒▒#▒▒▒▒▒#▒▒▒▒▒▒##▒▒▒▒▒▒▒▒";
9110 PRINTD$;
9120 PRINT"▒(((((((((((((((((((((▒((";
9130 PRINT"▒▒▒▒▒▒#▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
9140 PRINTE$;
9145 PRINT"▒((((((((((((((((((((((("
9150 FORT=7702TO8164STEP22:POKET,43:POKET+30720,6:NEXTT
9160 FORT=7723TO8185STEP22:POKET,44:POKET+30720,6:NEXTT:RETURN
```



„Catch the Fish“

VC-20

Commodore-Spiel nach dem Motto:

für die Grund-version VC-20

„Selber fressen oder gefressen werden“!

Sie sind ein Fisch, der sich im „Roten Meer“ durch das Leben schlägt. Auch im Roten Meer ist der Kampf um das Überleben ein „hartes Brot“. Sie müssen kleine Fische fressen, um selbst satt zu werden, und gleichzeitig darauf achten, daß kein größerer Rivale auftaucht, der Sie selbst als Appetithappen begehrt.

Ihre Aufgabe ist es, innerhalb von zwei Minuten sämtliche kleineren Fische, die auf dem Screen erscheinen, zu vertilgen und dabei den großen Rivalen auszuweichen.

```
10 REM****************
12 REM*CATCH THE FISH*
14 REM* (C) 1984  BY *
16 REM* ANDREAS HOLY *
18 REM* PANTUCEKG. 33*
```

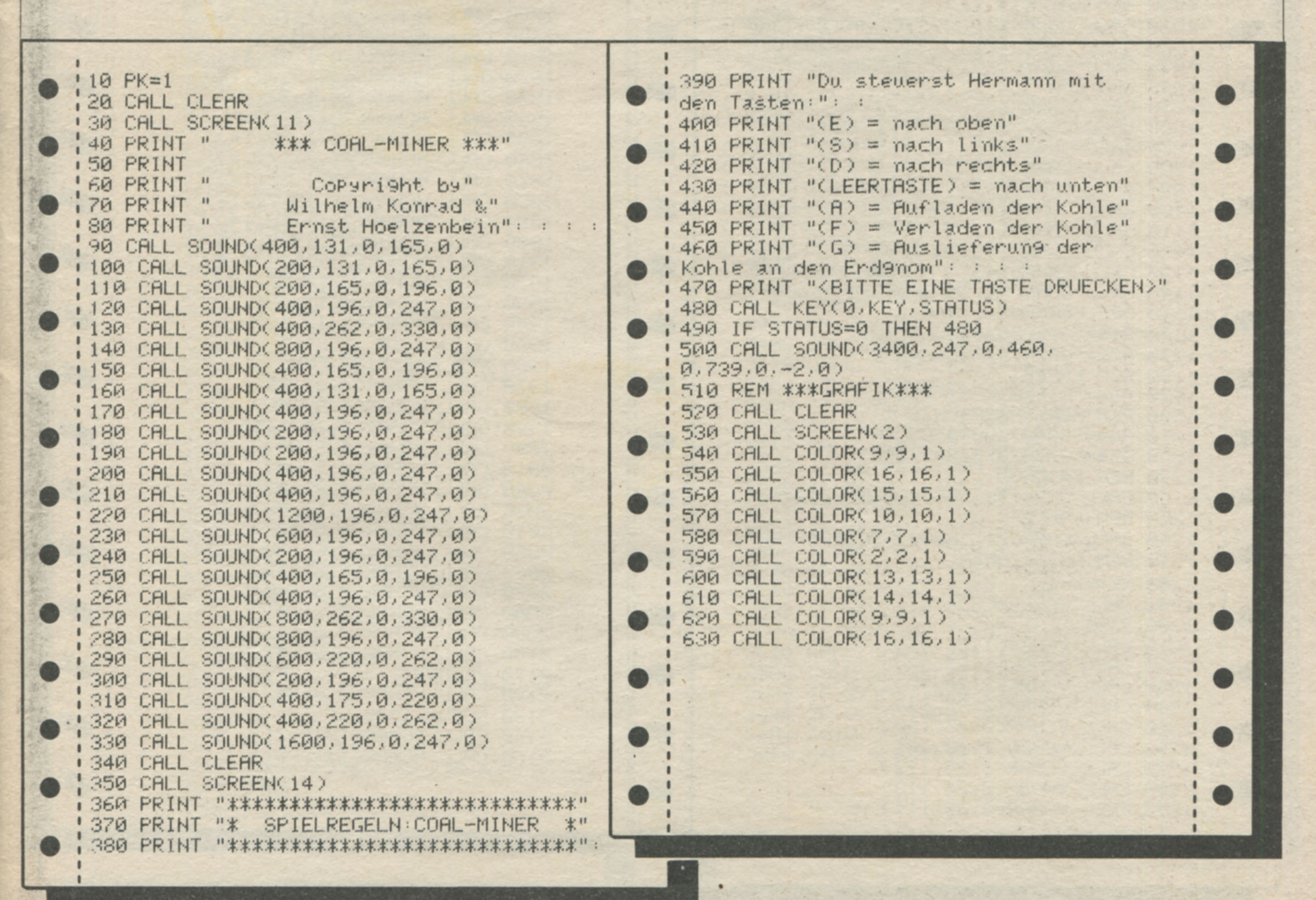
```
20 REM* 1110 WIEN      *
22 REM* OESTERREICH  *
30 REM***************
40 REM*     VC-20       *
42 REM* GRUNDVERSION *
44 REM***************
60 REM GRAPHIK
80 PRINTCHR$(8)
85 POKE36879,24
90 PRINT"█████        C█RA█T█C█H":PRINT"████          T█H█E"
91 PRINT"██         F█I█G█H"
92 PRINT"██████████████████      BITTE WARTEN":
95 POKE36878,15
100 POKE36869,255:POKE56,28:POKE52,28:FORQ=0TO511:POKE7168+Q,PEEK(32768+Q):NEXT
110 FORQ=0TO79:READS:POKE7168+Q,S:NEXT
120 DATA0,16,59,92,124,28,59,16,0,8,220,58,62,56,220,8
130 DATA0,0,0,123,252,123,0,0,0,0,0,222,63,222,0,0
140 DATA2,3,15,119,31,127,14,1,0,0,226,246,254,246,226,0
150 DATA64,192,240,239,248,255,112,128,0,0,71,111,127,111,71,0
160 DATA68,36,40,16,211,52,24,255,255,255,255,255,255,255,255,255
1000 RUN5000
5000 POKE36879,232:POKE36869,255:PRINT"█":X=0:D=0:T=0
5010 FORP=0TO153:POKE7680+P,9:POKE38400+P,6:NEXT
5020 PRINT"█████████▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔"
5100 PRINT"████████████████████████████▁▁▁█H█▁▁▁▁▁▁▁▁▁▁█H█▁▁";
5110 FORP=0TO21:POKE8164+P,9:POKE38884+P,0:NEXT:S=0
6000 POKE36878,15:FORP=1TO10:L=INT(RND(1)*198):POKE7878+L,2:POKE7878+L+20,3:
6010 :POKE38598+L,2:POKE38598+L+20,3:NEXT
6020 TI$="000000"
7000 F=37151:POKEF+3,127
7010 IFPEEK(F)=110THENX=X-1:POKE7944+X+1,32:M=0
7020 IFPEEK(F+1)=119THENX=X+1:POKE7944+X-1,32:M=1
7030 IFPEEK(F)=118THENX=X+22:POKE7944+X-22,32
7040 IFPEEK(F)=122THENX=X-22:POKE7944+X+22,32
7050 IFPEEK(F)=106THENX=X-23:POKE7944+X+23,32
7060 IFPEEK(F)=102THENX=X+21:POKE7944+X-21,32
7080 IFX>197THENX=X-44
7090 IFX<-88THENX=X+44
7200 IFPEEK(7944+X)=2THENS=S+20:GOSUB20000
7210 IFPEEK(7944+X)=3THENS=S+30:GOSUB20000
7500 POKE7944+X,M:POKE38664+X,6
7800 PRINT"███PUNKTE","ZEIT":PRINTS,TI$
7850 IFTI$>="000200"GOTO50000
7900 Z=INT(RND(1)*4)
7910 IFZ=0THEND=D+22:T=T-22
7920 IFZ=1THEND=D-22:T=T+22
7930 IFZ=2THEND=D-1:T=T+1:J1=4:J2=5:J3=7:J4=6
7940 IFZ=3THEND=D+1:T=T-1:J1=7:J2=6:J3=4:J4=5
7945 IFD<-116THEND=D+44
7946 IFD>124THEND=D-44
7947 IFT<-128THENT=T+44
7948 IFT>112THENT=T-44
7950 Q=PEEK(8016+D):Q1=PEEK(8016+D+1):Q2=PEEK(8028+T):Q3=PEEK(8028+T+1)
7951 IFQ=2ORQ=3ORQ1=2ORQ1=3ORQ2=2ORQ2=3ORQ3=2ORQ3=3THENGOSUB22000
7952 IFQ=1ORQ=0ORQ1=1ORQ1=0ORQ2=1ORQ2=0ORQ3=1ORQ3=0THENGOTO24000
7960 POKE8016+D,J1:POKE8016+D+1,J2:POKE38736+D,5:POKE38736+D+1,5
7962 POKE8028+T,J3:POKE8028+T+1,J4:POKE38748+T,4:POKE38748+T+1,4
7965 FORVC=1TO100:NEXT
7970 POKE8028+T,32:POKE8028+T+1,32
7980 POKE8016+D,32:POKE8016+D+1,32
7999 GOTO7000
20000 POKE36876,240:POKE36876,0:P1=INT(RND(1)*2)+2
20010 P=INT(RND(1)*198):POKE7878+P,P1:POKE38598+P,P1:RETURN
22000 POKE36874,240:POKE36874,0:P1=INT(RND(1)*2)+2
22010 P=INT(RND(1)*198):POKE7878+P,P1:POKE38598+P,P1:RETURN
24000 POKE36874,255:FORB=1TO200:NEXT:POKE36874,0
24010 FORB=1TO2000:NEXT:GOTO50000
50000 PRINT"███████████       GAME  OVER      "
50005 FORW=254TO128STEP-1:POKE36874,W:FORW1=1TO10:NEXT:NEXT:POKE36874,0
50010 IFS>HTHENH=S
50020 PRINT"██   HIGHSCORE = "H:PRINT"██        -TASTE-      "
50030 POKE198,0:WAIT198,1
50040 GOTO5000
```

COAL-MINER

TI-99/4A

Kohlen-Hermann und sein Freund, der Erdgnom Ralf

Coal-Miner ist ein grafik-, sound- und farbreiches Spiel für den TI-99/4A in der Grundversion, wobei der Speicherplatz voll ausgenutzt wurde. Bei diesem Spiel geht es darum, möglichst viel Kohle einzusammeln. Das Männchen namens Hermann läßt sich mit den Tasten S, D, E und der Leertaste in die jeweilige Richtung bewegen (Leertaste für nach unten). Die Kohle wird mittels der Taste A aufgeladen. Man muß dann die Kohle zum Lkw bringen, sich auf die Rampe stellen und zum Verladen der Kohle die Taste F drücken. Danach wird die Karre, die im beladenen Zustand blau ist, wieder weiß. Jedoch kann bei allen Aktionen sich der Erdgnom Ralf in den Weg stellen. Um weiter spielen zu können, mußt du ihm die Kohle zu fressen geben. Dies geschieht mit Hilfe der Taste G. Die Funktionen der Tasten A, G lassen sich nur durchführen, wenn man unmittelbar neben dem Gnom bzw. der Kohle steht. Beim Abladen der Kohle (Taste F) muß man am linken Ende der Abladerampe stehen. Jede Berührung mit einem anderen Gegenstand führt zur Beendigung der jeweiligen Spielrunde. Pro Spiel gibt es drei Spielrunden. Bedenke, daß du bei jeder Spielrunde nur 500 Schritte machen darfst. Jeder Schritt zählt 1 Punkt. Für einen vollbeladenen Lkw gibt es 150 Punkte. Außerdem werden beim Wegfahren des Lkw die Schächte mit neuer Kohle gefüllt. Der Lkw verschwindet dann, wenn man die vierte Ladung Kohle auf den Lkw verladen will. Wenn man den Gnom gefüttert hat, bekommt man als Trostpflaster einen Punktebonus.



```
10 PK=1
20 CALL CLEAR
30 CALL SCREEN(11)
40 PRINT "      *** COAL-MINER ***"
50 PRINT
60 PRINT "         Copyright by"
70 PRINT "       Wilhelm Konrad &"
80 PRINT "       Ernst Hoelzenbein": : : :
90 CALL SOUND(400,131,0,165,0)
100 CALL SOUND(200,131,0,165,0)
110 CALL SOUND(200,165,0,196,0)
120 CALL SOUND(400,196,0,247,0)
130 CALL SOUND(400,262,0,330,0)
140 CALL SOUND(800,196,0,247,0)
150 CALL SOUND(400,165,0,196,0)
160 CALL SOUND(400,131,0,165,0)
170 CALL SOUND(400,196,0,247,0)
180 CALL SOUND(200,196,0,247,0)
190 CALL SOUND(200,196,0,247,0)
200 CALL SOUND(400,196,0,247,0)
210 CALL SOUND(400,196,0,247,0)
220 CALL SOUND(1200,196,0,247,0)
230 CALL SOUND(600,196,0,247,0)
240 CALL SOUND(200,196,0,247,0)
250 CALL SOUND(400,165,0,196,0)
260 CALL SOUND(400,196,0,247,0)
270 CALL SOUND(800,262,0,330,0)
280 CALL SOUND(800,196,0,247,0)
290 CALL SOUND(600,220,0,262,0)
300 CALL SOUND(200,196,0,247,0)
310 CALL SOUND(400,175,0,220,0)
320 CALL SOUND(400,220,0,262,0)
330 CALL SOUND(1600,196,0,247,0)
340 CALL CLEAR
350 CALL SCREEN(14)
360 PRINT "****************************"
370 PRINT "*  SPIELREGELN:COAL-MINER  *"
380 PRINT "****************************":
390 PRINT "Du steuerst Hermann mit
den Tasten:": :
400 PRINT "(E) = nach oben"
410 PRINT "(S) = nach links"
420 PRINT "(D) = nach rechts"
430 PRINT "(LEERTASTE) = nach unten"
440 PRINT "(A) = Aufladen der Kohle"
450 PRINT "(F) = Verladen der Kohle"
460 PRINT "(G) = Auslieferung der
Kohle an den Erdgnom": : : :
470 PRINT "<BITTE EINE TASTE DRUECKEN>"
480 CALL KEY(0,KEY,STATUS)
490 IF STATUS=0 THEN 480
500 CALL SOUND(3400,247,0,460,
0,739,0,-2,0)
510 REM ***GRAFIK***
520 CALL CLEAR
530 CALL SCREEN(2)
540 CALL COLOR(9,9,1)
550 CALL COLOR(16,16,1)
560 CALL COLOR(15,15,1)
570 CALL COLOR(10,10,1)
580 CALL COLOR(7,7,1)
590 CALL COLOR(2,2,1)
600 CALL COLOR(13,13,1)
610 CALL COLOR(14,14,1)
620 CALL COLOR(9,9,1)
630 CALL COLOR(16,16,1)
```

```
640 CALL COLOR(4,8,1)
650 CALL COLOR(6,6,10)
660 CALL COLOR(3,3,1)
670 CALL COLOR(5,5,1)
680 CALL COLOR(8,8,1)
690 CALL COLOR(12,12,1)
700 CALL COLOR(11,11,1)
710 REM DACH
720 CALL CHAR(96,"0000000000103070F")
730 CALL CHAR(97,"0000000080C0E0F0")
740 CALL CHAR(98,"1F3F7FFFFFFFFFFF")
750 CALL CHAR(99,"F8FCFEFFFFFFFFFF")
760 CALL CHAR(100,"0000000000103070F")
770 CALL CHAR(101,"0000000080C0E0F0")
780 REM WAENDE
790 CALL CHAR(112,"0F0F0F0F0F0F0F0F")
800 CALL CHAR(113,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
810 CALL CHAR(114,"F0F0F0F0F0F0F0F0")
820 CALL CHAR(149,"7E7A7E7E7E7E7E7E")
830 CALL CHAR(150,"007E4242427E7E72")
840 CALL CHAR(116,"FF111111FF111111")
850 REM FASS
860 CALL CHAR(88,"0000000000FEFEFE")
870 CALL CHAR(89,"00FEFEFE00FEFEFE")
880 REM BAUM
890 CALL CHAR(81,"F0F0F0F0F0F0F0F0")
900 CALL CHAR(129,"FFFFFEFEFCFEFCF8")
910 CALL CHAR(130,"3F7FFFFFF3F5F0703")
920 CALL CHAR(131,"0101010FEF5FFFFF")
930 CALL CHAR(132,"5C5CFCFFFDFDFEFA")
940 REM RASEN
950 CALL CHAR(59,"55555555555555FF")
960 REM ERDE
970 CALL CHAR(72,"55896A945B6B3EAA")
980 REM WASSER
990 CALL CHAR(134,"183C7EFFFFFFFFFF")
1000 REM RAMPE
1010 CALL CHAR(127,"FFAA55AA55AA55AA")
1020 CALL CHAR(121,"55AA55AA55AA55FF")
1030 CALL CHAR(125,"3F3F000000000000")
1040 REM LKW
1050 CALL CHAR(145,"003C7E66667E3C00")
1060 CALL CHAR(80,"FFFFFFFF00000000")
1070 CALL CHAR(137,"3F7FFFFFFFFFFFFF")
1080 CALL CHAR(138,"F8F8F8F8F8F8FFFF")
1090 CALL CHAR(139,"3F3F3F3F3F3FFFFF")
1100 CALL CHAR(140,"0F1F3E3C3838F8F8")
1110 CALL CHAR(141,"FFFF3F3F3F3F3F3F")
1120 CALL CHAR(142,"0F0F00FFFFFFFFFF")
1130 CALL CHAR(143,"FFFF00FFFFFFFFFF")
1140 CALL CHAR(94,"0F0F0F0F0F0F0F0F")
1150 REM HERMANN LINKS
1160 A1$="3058F83030585C6A"
1170 A2$="6A7A797A484848D8"
1180 REM KARRE
1190 A3$="81FF81FF81FF6666"
1200 REM HERMANN RECHTS
1210 A4$="30687C3030585C6A"
1220 A5$="6A7A79784848486C"
1230 REM ERDGNOM
1240 CALL CHAR(58,"BD7EDBDBFF2424E7")
1250 REM KOHLE
1260 CALL CHAR(71,"0000183C7E7EFFFF")
1270 REM POSITIONEN
1280 KK=KK+1
1290 CALL SCREEN(2)
1300 SI=1
1310 CALL VCHAR(1,26,96)
1320 CALL VCHAR(1,27,97)
1330 CALL VCHAR(2,26,98)
1340 CALL VCHAR(2,27,99)
1350 CALL VCHAR(2,25,100)
1360 CALL VCHAR(2,28,101)
1370 CALL VCHAR(3,25,112)
1380 CALL VCHAR(3,26,113)
1390 CALL VCHAR(3,28,114)
1400 CALL VCHAR(4,25,112)
1410 CALL HCHAR(4,28,114)
1420 CALL VCHAR(4,26,113)
1430 CALL VCHAR(4,27,149)
1440 CALL VCHAR(3,27,150)
1450 CALL VCHAR(3,26,116)
1460 CALL VCHAR(3,24,88)
1470 CALL VCHAR(4,24,89)
1480 CALL VCHAR(3,21,81,2)
1490 CALL VCHAR(2,21,129)
1500 CALL VCHAR(2,20,130)
1510 CALL VCHAR(1,20,131)
1520 CALL VCHAR(1,21,132)
1530 CALL HCHAR(5,1,59,14)
1540 CALL HCHAR(5,19,59,14)
1550 CALL HCHAR(6,1,72,14)
1560 CALL HCHAR(6,19,72,14)
1570 CALL HCHAR(7,1,72,14)
1580 CALL HCHAR(7,19,72,14)
1590 CALL HCHAR(8,1,72,14)
1600 CALL HCHAR(8,19,72,14)
1610 CALL HCHAR(9,1,72,2)
1620 CALL HCHAR(9,19,72,14)
1630 CALL HCHAR(10,1,72,2)
1640 CALL HCHAR(10,19,72,14)
1650 CALL HCHAR(11,1,72,14)
1660 CALL HCHAR(11,19,72,14)
1670 CALL HCHAR(12,1,72,14)
1680 CALL HCHAR(12,30,72,3)
1690 CALL HCHAR(13,1,72,14)
1700 CALL HCHAR(13,29,72,4)
1710 CALL HCHAR(14,1,72)
1720 CALL HCHAR(14,19,72,14)
1730 CALL HCHAR(15,1,72,2)
1740 CALL HCHAR(15,19,72,14)
1750 CALL HCHAR(16,1,72,14)
1760 CALL HCHAR(16,19,72,14)
1770 CALL HCHAR(17,1,72,4)
1780 CALL HCHAR(17,28,72,5)
1790 CALL HCHAR(18,1,72,5)
1800 CALL HCHAR(18,28,72,5)
1810 CALL HCHAR(19,1,72,14)
1820 CALL HCHAR(19,19,72,14)
1830 CALL HCHAR(20,1,72,14)
1840 CALL HCHAR(20,32,72)
1850 CALL HCHAR(21,1,72,14)
1860 CALL HCHAR(21,31,72,2)
1870 CALL HCHAR(22,1,72,14)
1880 CALL HCHAR(22,19,72,14)
1890 CALL HCHAR(23,1,72,14)
1900 CALL HCHAR(23,19,72,14)
1910 CALL HCHAR(23,15,134,4)
1920 CALL HCHAR(3,13,127,2)
1930 CALL HCHAR(4,13,121,2)
1940 CALL VCHAR(3,12,125)
1950 GOTO 2130
1960 REM POSITION LKW
1970 CALL VCHAR(4,6,145)
1980 CALL VCHAR(4,9,145)
1990 CALL VCHAR(4,10,145)
2000 CALL VCHAR(4,5,80)
2010 CALL VCHAR(4,7,80)
2020 CALL VCHAR(4,8,80)
2030 CALL VCHAR(4,11,80)
2040 CALL VCHAR(3,5,137)
2050 CALL VCHAR(3,6,138)
2060 CALL VCHAR(3,7,139)
2070 CALL VCHAR(2,6,140)
2080 CALL VCHAR(2,7,141)
2090 CALL VCHAR(3,8,142)
2100 CALL HCHAR(3,9,143,3)
2110 RETURN
2120 CALL VCHAR(2,8,94)
2130 GOSUB 1970
2140 CALL VCHAR(10,3,71)
2150 CALL VCHAR(15,3,71)
```

```
2160 CALL VCHAR(18,6,71)
2170 CALL VCHAR(13,28,71)
2180 CALL VCHAR(18,27,71)
2190 CALL VCHAR(21,30,71)
2200 REM ***SPIELBEGINN***
2210 X=13
2220 Y=1
2230 S=152
2240 CALL CHAR(108,A1$)
2250 CALL CHAR(109,A2$)
2260 CALL CHAR(110,A4$)
2270 CALL CHAR(111,A5$)
2280 CALL CHAR(S,A3$)
2290 CALL CHAR(40,A1$)
2300 CALL CHAR(41,A2$)
2310 CALL CHAR(42,A3$)
2320 CALL CHAR(43,A4$)
2330 CALL CHAR(44,A5$)
2340 CALL SOUND(200,389,0,
843,0,367,0,-8,0)
2350 CALL VCHAR(Y,X,110)
2360 CALL VCHAR(Y+1,X,111)
2370 CALL VCHAR(Y+1,X+1,S)
2380 CALL SOUND(10,-5,0)
2390 CALL KEY(0,KEY,STATUS)
2400 IF STATUS=0 THEN 2390
2410 SI=SI+1
2420 IF SI=500 THEN 4580
2430 IF KEY=65 THEN 2450
2440 GOTO 2990
2450 CALL GCHAR(Y+1,X+2,M)
2460 CALL GCHAR(Y+1,X-1,N)
2470 IF N=71 THEN 2500
2480 IF M=71 THEN 2940
2490 GOTO 2990
2500 IF S=64 THEN 4580
2510 RANDOMIZE
2520 XX=INT(RND*10)
2530 IF XX>6 THEN 2560
2540 CALL VCHAR(9,17,58)
2550 CALL SOUND(100,110,0)
2560 RANDOMIZE
2570 J=INT(RND*6)+1
2580 IF J=7 THEN 2600
2590 GOTO 2610
2600 J=3
2610 IF J=1 THEN 2630
2620 GOTO 2660
2630 CALL VCHAR(10,15,58)
2640 CALL SOUND(100,110,0)
2650 GOTO 2890
2660 IF J=2 THEN 2680
2670 GOTO 2710
2680 CALL VCHAR(15,15,58)
2690 CALL SOUND(100,110,0)
2700 GOTO 2890
2710 IF J=3 THEN 2730
2720 GOTO 2760
2730 CALL VCHAR(18,15,58)
2740 CALL SOUND(100,110,0)
2750 GOTO 2890
2760 IF J=4 THEN 2780
2770 GOTO 2810
2780 CALL VCHAR(18,18,58)
2790 CALL SOUND(100,110,0)
2800 GOTO 2890
2810 IF J=5 THEN 2830
2820 GOTO 2860
2830 CALL VCHAR(13,18,58)
2840 CALL SOUND(100,110,0)
2850 GOTO 2890
2860 IF J=6 THEN 2870
2870 CALL VCHAR(21,18,58)
2880 CALL SOUND(100,110,0)
2890 S=64
2900 CALL SOUND(200,1200,0)
2910 CALL CHAR(S,A3$)
2920 CALL VCHAR(Y+1,X-1,32)
2930 GOTO 2990
2940 IF S=64 THEN 4580
2950 S=64
2960 CALL SOUND(200,1200,0)
2970 CALL CHAR(S,A3$)
2980 CALL VCHAR(Y+1,X+2,32)
2990 IF KEY=70 THEN 3010
3000 GOTO 3520
3010 IF S=64 THEN 3030
3020 GOTO 3520
3030 IF Y=1 THEN 3050
3040 GOTO 3520
3050 IF X=12 THEN 3070
3060 GOTO 3520
3070 CALL GCHAR(2,9,U)
3080 IF U=71 THEN 3130
3090 CALL VCHAR(2,9,71)
3100 CALL SOUND(100,500,0)
3110 S=152
3120 GOTO 3520
3130 CALL GCHAR(2,10,U)
3140 IF U=71 THEN 3190
3150 CALL VCHAR(2,10,71)
3160 CALL SOUND(100,400,0)
3170 S=152
3180 GOTO 3520
3190 CALL GCHAR(2,11,U)
3200 IF U=71 THEN 3250
3210 CALL VCHAR(2,11,71)
3220 CALL SOUND(100,300,0)
3230 S=152
3240 GOTO 3520
3250 CALL HCHAR(1,5,32,7)
3260 CALL HCHAR(2,5,32,7)
3270 CALL HCHAR(3,5,32,7)
3280 CALL HCHAR(4,5,32,7)
3290 CALL SOUND(100,131,0)
3300 CALL SOUND(100,131,0)
3310 CALL SOUND(200,110,0,175,0)
3320 CALL SOUND(200,131,0,220,0)
3330 CALL SOUND(100,175,0)
3340 CALL SOUND(100,175,0)
3350 CALL SOUND(200,165,0,196,0)
3360 CALL SOUND(200,196,0,233,0)
3370 CALL SOUND(100,131,0)
3380 CALL SOUND(100,165,0)
3390 CALL SOUND(150,123,0,196,0)
3400 CALL SOUND(100,131,0,220,0)
3410 CALL SOUND(200,123,0,196,0)
3420 CALL SOUND(200,110,0,175,0)
3430 CALL SOUND(300,110,30)
3440 GOSUB 1970
3450 PK=PK+150
3460 CALL VCHAR(10,3,71)
3470 CALL VCHAR(15,3,71)
3480 CALL VCHAR(18,6,71)
3490 CALL VCHAR(13,28,71)
3500 CALL VCHAR(18,27,71)
3510 CALL VCHAR(21,30,71)
3520 IF KEY=83 THEN 3820
3530 IF KEY=71 THEN 3610
3540 IF KEY=68 THEN 3860
3550 IF KEY=69 THEN 3890
3560 IF KEY=32 THEN 4080
3570 IF KEY<>83 THEN 2390
3580 IF KEY<>68 THEN 2390
3590 IF KEY<>69 THEN 2390
3600 IF KEY<>32 THEN 2390
3610 CALL GCHAR(Y+1,X+2,B)
3620 CALL GCHAR(Y+1,X-1,C)
3630 IF S=152 THEN 2390
3640 IF B=58 THEN 3660
3650 GOTO 3690
3660 CALL VCHAR(Y+1,X+2,32)
```

```
3670 S=152
3680 GOTO 3730
3690 IF C=58 THEN 3710
3700 GOTO 3810
3710 CALL VCHAR(Y+1,X-1,32)
3720 S=152
3730 CALL SOUND(175,131,0,262,0,-3,0)
3740 CALL SOUND(150,349,0,698,0,-3,0)
3750 CALL SOUND(100,349,0,698,0,-3,0)
3760 CALL SOUND(150,440,0,880,0,-3,0)
3770 CALL SOUND(100,440,0,880,0,-3,0)
3780 CALL SOUND(200,523,0,1047,0,-3,0)
3790 CALL SOUND(100,440,0,880,0,-3,0)
3800 PK=PK+25
3810 GOTO 2390
3820 X=X-1
3830 GOSUB 4430
3840 CALL VCHAR(Y+1,X+2,42)
3850 GOTO 2380
3860 X=X+1
3870 GOSUB 4270
3880 GOTO 2380
3890 Y=Y-1
3900 IF Y<1 THEN 4060
3910 CALL GCHAR(Y,X,P)
3920 IF P>44 THEN 3940
3930 GOTO 3950
3940 IF P<152 THEN 4580
3950 CALL VCHAR(Y,X,110)
3960 CALL VCHAR(Y+1,X,111)
3970 CALL GCHAR(Y+1,X+1,P)
3980 IF P>44 THEN 4000
3990 GOTO 4010
4000 IF P<152 THEN 4580
4010 CALL VCHAR(Y+1,X+1,S)
4020 CALL VCHAR(Y+2,X,43)
4030 CALL VCHAR(Y+2,X,44)
4040 CALL VCHAR(Y+2,X+1,42)
4050 GOTO 2380
4060 Y=1
4070 GOTO 2380
4080 Y=Y+1
4090 CALL VCHAR(Y,X,110)
4100 CALL GCHAR(Y+1,X,P)
4110 IF P>44 THEN 4130
4120 GOTO 4140
4130 IF P<152 THEN 4580
```

```
4140 CALL VCHAR(Y+1,X,111)
4150 CALL GCHAR(Y+1,X+1,P)
4160 IF P>44 THEN 4180
4170 GOTO 4190
4180 IF P<152 THEN 4580
4190 CALL VCHAR(Y+1,X+1,S)
4200 IF Y=1 THEN 4230
4210 CALL VCHAR(Y-1,X,43)
4220 CALL VCHAR(Y,X+1,42)
4230 GOTO 2380
4240 CALL VCHAR(1,X,40)
4250 CALL VCHAR(2,X+1,42)
4260 GOTO 4230
4270 CALL CHAR(110,A4$)
4280 CALL CHAR(111,A5$)
4290 CALL GCHAR(Y,X,P)
4300 IF P>44 THEN 4320
4310 GOTO 4330
4320 IF P<152 THEN 4580
4330 CALL VCHAR(Y,X,110)
4340 CALL VCHAR(Y+1,X,111)
4350 CALL GCHAR(Y+1,X+1,P)
4360 IF P>44 THEN 4380
4370 GOTO 4390
4380 IF P<152 THEN 4580
4390 CALL VCHAR(Y+1,X+1,S)
4400 CALL VCHAR(Y,X-1,43)
4410 CALL VCHAR(Y+1,X-1,44)
4420 RETURN
4430 CALL CHAR(108,A1$)
4440 CALL CHAR(109,A2$)
4450 CALL GCHAR(Y,X,P)
4460 IF P>44 THEN 4480
4470 GOTO 4490
4480 IF P<152 THEN 4580
4490 CALL VCHAR(Y,X,108)
4500 CALL GCHAR(Y+1,X,P)
4510 IF P>44 THEN 4530
4520 GOTO 4540
4530 IF P<152 THEN 4580
4540 CALL VCHAR(Y+1,X,109)
4550 CALL VCHAR(Y+1,X+1,S)
4560 CALL VCHAR(Y,X+1,43)
4570 RETURN
4580 PRINT : : : : : : : : : :
```



```
4590 FOR ER=600 TO 200 STEP -20
4600 CALL SOUND(10,ER,0)
4610 NEXT ER
4620 CALL SCREEN(10)
4630 PRINT "*** C O A L - M I N E R ***": : :
4640 PRINT "METER   ";SI: : : :
4650 PK=PK+SI
4660 PRINT "SCORE   ";PK: : : : : : : :
4661 CALL HCHAR(20,4,43,3-KK)
4662 CALL HCHAR(21,4,44,3-KK)
4670 CALL VCHAR(1,1,42,23)
4680 CALL VCHAR(1,32,42,23)
4690 CALL HCHAR(1,2,64,30)
4700 CALL HCHAR(23,2,64,30)
4701 CALL SOUND(100,300,0)
4702 CALL SOUND(100,200,0)
4703 CALL SOUND(100,110,0)
4710 FOR MM=1 TO 2500
4720 NEXT MM
4730 CALL CLEAR
4735 IF Y=2 THEN 4737
4736 GOTO 4740
4737 IF KK<3 THEN 4750
4740 IF KK>=3 THEN 4770
4750 GOTO 1280
4770 PRINT : : : : : : : : : : : : : : : : : :
4771 FOR LL=1 TO 30
4772 CALL SOUND(10,7000,0)
4773 NEXT LL
4780 PRINT "          E N D E": : : : : : : :
: : : : :
4790 PRINT "NEUER START    J ODER N"
4791 CALL SOUND(400,6000,0,131,0.500,0,-2,0)
4800 CALL KEY(0,KEY,STATUS)
4810 IF STATUS=0 THEN 4800
4820 CALL CLEAR
4830 PK=1
4835 KK=0
4840 IF KEY=74 THEN 1280
4850 END
```


Ausgabe eines Textes durch Farbwechsel

Mit Hilfe der folgenden Routine ist es möglich, größere Texte auf einmal auf dem Bildschirm des *TI-99/4a ohne Extended Basic* erscheinen zu lassen. Dabei wird vermieden, daß der Text von unten durchgeschoben wird. Überdies ist dieses Verfahren auch recht schnell.

```
100 CALL CLEAR
110 FOR I=1 TO 16
120 CALL COLOR (I,1,1)
130 NEXT I
140 Print „TEXAS INSTRUMENTS“
150 FOR I=1 TO 16
160 CALL COLOR (I,2,1)
170 NEXT I
```

Programmbeschreibung:

110–130 Der gesamte Zeichensatz wird auf die Farbe Transparent der Hintergrundfarbe angepaßt.

140 Der Text wird geprintet, ohne daß er gesehen wird.

150–170 Der gesamte Zeichensatz bekommt wieder die alte Vordergrundfarbe Schwarz und die alte Hintergrundfarbe Transparent.

★★★★★★★★★★★★★★

METEOR
TI–99/4A

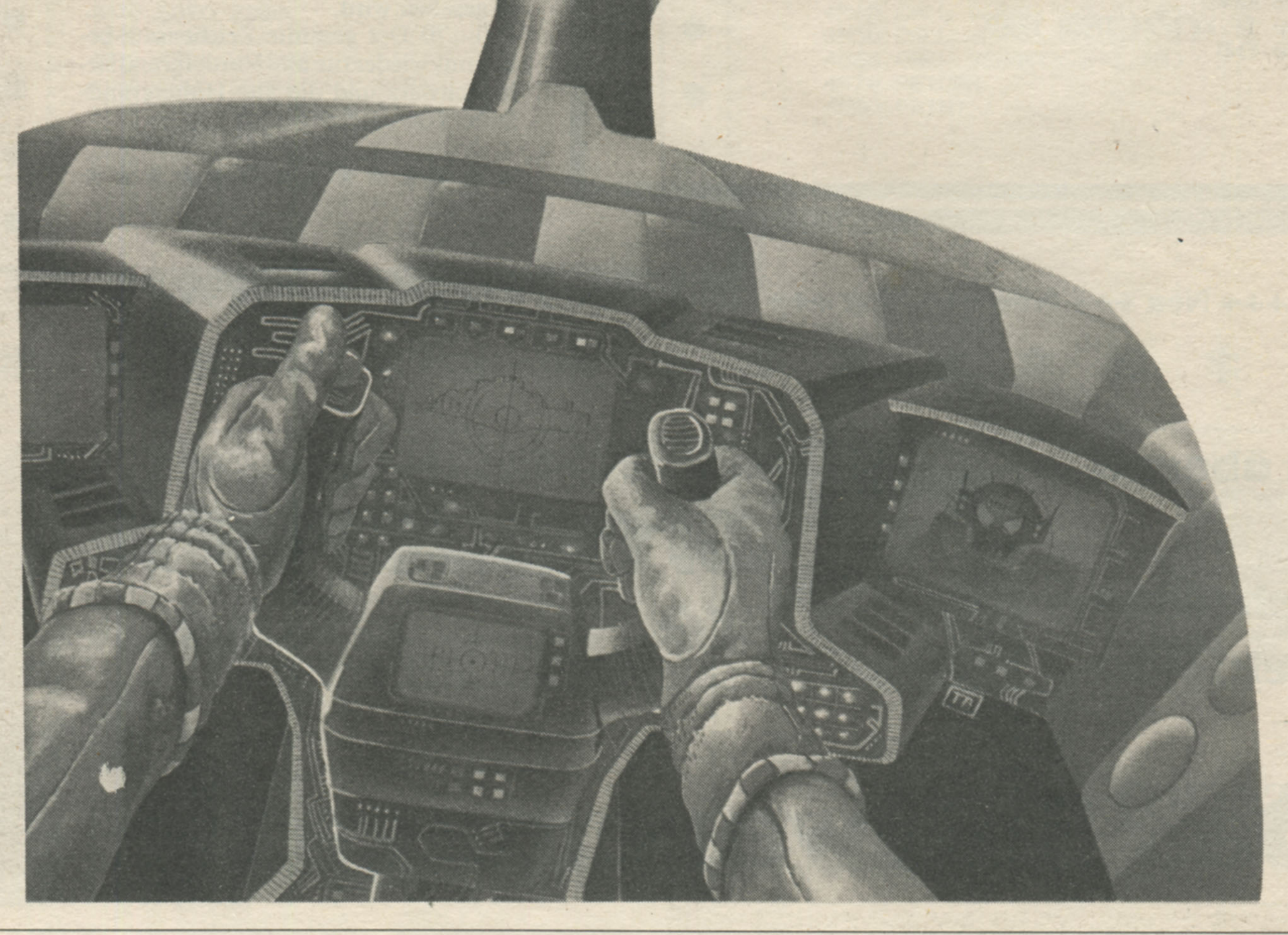
Schützen Sie „Andromeda“ vor Meteoreinschlägen

Zum Schutz des Planeten *„Andromeda“* stehen Ihnen Geschosse zur Verfügung, die mit Hilfe manövrierfähiger Zielscheiben (Drone Targets) auf ihr Ziel gerichtet werden. Sobald sie gestartet wurden, steuern sie geradlinig das Ziel an. Man muß das Target also so geschickt positionieren, daß das Geschoß auf seinem Weg einen Meteor trifft, denn sonst wird das Target zerstört – und deren Anzahl ist natürlich begrenzt. Eine Spielstufe endet, wenn eine bestimmte Anzahl von Meteoren erfolgreich abgewehrt wurde. Für übriggebliebene Drone Targets werden Bonuspunkte vergeben. Die nächste Spielstufe wird dann etwas schwieriger. Das Spiel endet, wenn ein Meteor beide Schichten der Planetenoberfläche durchdrungen und das Innere des Planeten erreicht hat, die Geschoßbasis des Spielers getroffen wurde oder alle Targets verbraucht wurden.
Für den äußersten Notfall gibt es pro Spielrunde einen Superzapper, der einen Meteor sofort zerstört.

Zur Steuerung des Targets werden die Pfeiltasten benutzt. Für die Geschosse und den Superzapper die Tasten „.“ und „,“, wobei die *„Alpha-Lock“*-Taste gedrückt sein muß.

Bleibt noch zu bemerken, daß die Höhe der Punktzahl für einen Treffer davon abhängt, in welcher Höhe der Meteor getroffen wurde, und das die Geschosse um so schneller fliegen, je größer die Entfernung zum eigentlichen Ziel ist. Beides ist beim Justieren des Ziels zu berücksichtigen.

Das Listing ist im Original-TI-Bildschirmformat gedruckt, so daß jedes Zeichen im Listing genau da steht, wo es später auch auf dem Bildschirm erscheinen soll. Diese Maßnahme erleichtert die Fehlersuche.



```
********  METEORS  *********
*                          *
*                          *
*                          *
*** (C) BY  BENNO BECKER ***
*                          *
****  BOLDERBERGWEG  1  ****
*                          *
***** 4000 DUESSELDORF *****
*                          *
*                          *
*                          *

1 GOTO 119
2 RANDOMIZE :: STAGE,SZ=1 ::
 MET=10 :: M$="TARGET OUT OF
 FIRING RANGE!" :: CALL CLEA
R
3 ! SCREEN SETTING
4 CALL COLOR(1,16,1,2,16,7,8
,7,1,9,5,1,10,11,1,11,11,1,1
2,15,1)
5 FOR C=3 TO 7 :: CALL COLOR
(C,16,1):: NEXT C
6 CALL SCREEN(2)
7 CALL CHAR(95,"FFFFFFFFFFFF
FFFF")
8 CALL CHAR(35,"00181C3E3E18
")
9 CALL CHAR(36,"113AFC387EA9
2848")
10 CALL CHAR(59,"000001")
11 CALL CHAR(60,"1C3C7EFFFEF
F7F3C")
12 ! STARS
13 FOR C=1 TO 30 :: CALL HCH
AR(23*RND+1,31*RND+1,59):: N
EXT C
14 FOR C=105 TO 111 :: READ
A$ :: CALL CHAR(C,A$):: NEXT
 C
15 DATA E0FFFFFFFFFFFFFF,60F
0F8FFFFFFFFFF,00000087FFFFFF
FF,000000080F0FEFF,00000000
000000FF,000000070F0F3FFF,00
0000808080C0FF
16 FOR C=96 TO 97 :: READ A$
 :: CALL CHAR(C,A$):: NEXT C
17 DATA 00202123277FFFFF,000
484C4E4FEFFFF
18 FOR C=112 TO 120 :: READ
A$ :: CALL CHAR(C,A$):: NEXT
 C
19 DATA 00000000010F8FF,404
040636363E3FF,00000000000F2
FF,00000000010307FF,80808080
80C0F2FF,0002020206060FFF
20 DATA 000000001070FFF,000
31E7CFCFCFFFF,0103070F1F3FFF
FF
21 CALL HCHAR(24,1,95,32)
22 CALL HCHAR(24,8,43,6):: C
ALL HCHAR(24,22,43,6)
23 FOR C=1 TO 7 :: CALL HCHA
R(23,C,104+C):: NEXT C
24 RESTORE 25 :: FOR C=1 TO
8 :: READ CHR :: CALL HCHAR(
23,C+7,CHR):: NEXT C
25 DATA 109,110,107,107,108,
109,109,109
26 FOR C=16 TO 17 :: CALL HC
HAR(23,C,C+80):: NEXT C
27 FOR C=18 TO 30 :: READ CH
R :: CALL HCHAR(23,C,CHR)::
NEXT C
28 DATA 109,112,109,113,111,
112,114,115,116,117,118,119,
120
29 KR=8
30 DEF ZV=-(170-PV)/2
31 DEF SV=(PH-125)/2
32 GOSUB 77 :: GOSUB 82 :: I
F PL=0 THEN GOSUB 108 :: DIS
PLAY AT(1,1)SIZE(15):"SCORE
:";POINTS
33 DISPLAY AT(1,27):"%" :: D
ISPLAY AT(2,1):"STAGE :";STA
GE
34 ! TARGET CONTROL
35 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0
THEN V,H=0
36 IF K=69 THEN V=-20-3*STAG
E
37 IF K=88 THEN V=20+3*STAGE
38 IF K=83 THEN H=-20-3*STAG
E
39 IF K=68 THEN H=20+3*STAGE
40 IF K=46 THEN V,H=0 :: GOT
O 48
41 IF K=44 THEN IF SZ THEN G
OSUB 116
42 IF K=80 THEN PAUSE=1
43 CALL MOTION(#1,V,H):: CAL
L SOUND(-1000,-7,29)
44 !IMPACT WITH GROUND TEST
45 CALL POSITION(#3,X,Y):: I
F X<180 THEN 35 ELSE V,H=0 :
: GOSUB 60 :: GOSUB 82
46 GOTO 35
47 ! FIRE MISSILE
48 CALL MOTION(#1,0,0):: CAL
L POSITION(#1,PV,PH)
49 IF (PV<175)*(PV>10)*(PH<2
55)*(PH>5)THEN CALL MOTION(#
2,ZV-ZV/2,SV-SV/2)ELSE DISPL
AY AT(10,5):M$ :: DISPLAY AT
(11,1):"" :: GOTO 43
50 IF CLR=4 THEN CALL MOTION
(#3,MSV+10,MSH)
51 CALL COLOR(#2,9)
```

```
52 CALL SOUND(-900,110,15,11
2,15,1000,29,-8,10)
53 CALL DISTANCE(#1,#2,D)::
IF D<60 THEN CALL DELSPRITE(
#1,#2):: GOSUB 113 :: GOSUB
77 :: GOSUB 108 :: GOTO 35
54 CALL POSITION(#3,X,Y):: I
F X>180 THEN CALL DELSPRITE(
#1,#2):: GOSUB 60 :: GOSUB 7
7 :: GOSUB 82 :: GOSUB 108 :
: V,H=0 :: GOTO 35
55 CALL DISTANCE(#2,#3,D1)::
 IF D1>85 THEN 53
56 CALL MOTION(#2,0,0):: CAL
L DELSPRITE(#3):: CALL PATTE
RN(#2,36):: FOR C=1 TO 30 ::
 NEXT C :: CALL DELSPRITE(#2
)
57 FOR C=0 TO 30 STEP 4 :: C
ALL SOUND(100,-7,C):: NEXT C
58 CNT=CNT+1 :: POINTS=POINT
S+(190-X)
59 DISPLAY AT(1,8)SIZE(15):P
OINTS :: GOSUB 77 :: GOSUB 8
2 :: GOTO 35
60 ! IMPACT
61 CALL MOTION(#1,0,0)
62 G=Y/8+1 :: IF G>32 THEN C
ALL DELSPRITE(#3):: GOSUB 77
 :: GOSUB 82 :: RETURN
63 CALL DELSPRITE(#3):: CALL
 GCHAR(23,G,GC):: IF GC=32 T
HEN 71
64 IF G<15.5 OR G>17.5 THEN
67
65 FOR C=3 TO 10 :: CALL COL
OR(9,C,C+3):: CALL SOUND(-40
0,100*C,0,1000*C,0,1200*C,0)
:: NEXT C :: CALL HCHAR(23,1
6,32,2)
66 GOTO 100
67 CALL HCHAR(23,G,32)
68 FOR C=28 TO 5 STEP -2 ::
CALL SOUND(-500,250,30,500,3
0,1000,30,-8,31-C):: NEXT C
69 IF PAT=60 THEN IF (G>=3)*
(G<=30)THEN CALL HCHAR(23,G-
2,32,5):: IF G>13 AND G<20 T
HEN 65 ELSE GOTO 72
70 RETURN
71 CALL GCHAR(24,G,GC):: IF
GC=32 THEN 100
72 CALL HCHAR(24,G,32)
73 FOR C=28 TO 5 STEP -2 ::
CALL SOUND(-500,250,30,500,3
0,1000,30,-8,31-C):: NEXT C
74 IF (G<=3)+(G>=30)THEN RET
URN
75 CALL HCHAR(24,G-2,32,5)
76 FOR C=30 TO 0 STEP -2 ::
CALL SOUND(-500,250,25,252,2
5,(3000+100*C),30,-8,30-C)::
 NEXT C :: RETURN
77 ! NEW MISSILE
78 CALL SPRITE(#2,42,6,190,1
25)
79 FOR C=190 TO 170 STEP -1
80 CALL LOCATE(#2,C,125):: N
EXT C
81 RETURN
82 ! NEW METEOR
83 IF PAUSE THEN CALL KEY(0,
K,S):: IF S=0 THEN 83 ELSE P
AUSE=0
84 MZ=5 :: MP=250*RND+2 :: M
SV=((5+STAGE)*RND)+5+STAGE :
: MSH=(6*RND)-3 :: PAT=35 ::
 CLR=6
85 IF RND<STAGE/10 THEN MZ=R
ND*100 :: PAT=60 :: CLR=15 :
: GOTO 87
86 IF RND<STAGE/6 THEN MZ=RN
D*80+20 :: MSV=5*RND+3 :: MS
H=10*RND-5 :: CLR=4 :: GOTO
89
87 IF MP<100 THEN MSH=MSH+3
88 IF MP>150 THEN MSH=MSH-3
89 IF CNT<MET THEN CALL SPRI
TE(#3,PAT,CLR,MZ,MP,MSV,MSH)
:: RETURN
90 DISPLAY AT(10,3):"ATTACK
WAVE ";STAGE;"COMPLETED" ::
DISPLAY AT(12,5):"BONUS POIN
TS 0"
91 FOR C=8 TO 28
92 CALL GCHAR(24,C,GC):: IF
GC=43 THEN BONUS=BONUS+(100*
STAGE):: DISPLAY AT(12,18):B
ONUS :: CALL SOUND(-10,1000,
0):: CALL HCHAR(24,C,95)
93 FOR DEL=1 TO 30 :: NEXT D
EL :: IF C=14 THEN C=21
94 NEXT C
95 FOR C=1 TO 500 :: NEXT C
:: POINTS=POINTS+BONUS :: BO
NUS=0 :: STAGE=STAGE+1 :: DI
SPLAY AT(10,1):"" :: DISPLAY
 AT(12,1):""
96 DISPLAY AT(1,8):POINTS
97 PL,SZ=1 :: CNT=0 :: MET=1
0+2*STAGE :: GOTO 21
98 RETURN
99 ! END OF GAME
100 CALL DELSPRITE(ALL)
101 FOR C=1 TO 6 :: FOR I=-3
 TO -1 :: CALL SOUND(100,I,0
):: CALL SCREEN(C+I+10):: NE
XT I :: NEXT C
102 FOR C=3 TO 8 :: CALL COL
OR(C,9,1):: NEXT C :: CALL M
```

```
OTION(#3,0,0)
103 DISPLAY AT(10,3):"YOUR G
AME IS OVER!!!" :: DISPLAY A
T(14,3):"PRESS R TO REPLAY"
:: DISPLAY AT(16,3):"PRESS S
 TO STOP"
104 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0
 THEN 104
105 IF K=82 THEN CALL CLEAR
:: CALL DELSPRITE(ALL):: RUN
 2
106 IF K=83 THEN CALL CLEAR
:: STOP
107 GOTO 104
108 ! NEW TARGET
109 CALL GCHAR(24,KR,GC):: I
F GC=43 THEN CALL SPRITE(#1,
43,16,180,(KR-1)*8,-80,0)::
CALL HCHAR(24,KR,95):: RETUR
N
110 KR=KR+1 :: IF KR=14 THEN
 KR=22
111 IF KR=28 THEN 100
112 GOTO 109
113 ! SOUND OF TARGET HIT
114 FOR C=0 TO 20 STEP 5 ::
CALL SOUND(-100,-6,C):: NEXT
 C :: RETURN
115 ! SUPERZAPPER
116 CALL MOTION(#1,0,0):: V,
H=0
117 CALL DELSPRITE(#3):: FOR
 C=3 TO 7 :: CALL SCREEN(C):
: CALL SOUND(-100,110,30,110
,30,4000+100*C,29,-8,30-4*C)
:: NEXT C
118 CALL SCREEN(2):: DISPLAY
 AT(1,24):"" :: SZ=0 :: GOSU
B 82 :: RETURN
119 CALL CHAR(43,"0042662418
18")
120 CALL CHAR(42,"0018245A5A
2418")
121 CALL CHAR(37,"E080E02EE2
04080E")
122 CALL CLEAR :: PRINT "PRE
SS 'Y' FOR INSTRUCTIONS  PRE
SS ANY KEY TO START GAME"
123 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0
 THEN 123 ELSE IF K<>89 THEN
 2
124 PRINT "DEFEND YOUR PLANE
T AGAINST  FALLING  METEORS!
"
125 PRINT : :"FIRE A MISSILE
 (*) AND IT   WILL HEAD FOR
YOUR DRONE    TARGET (+)."
126 PRINT "MAKE SURE IT WILL
 HIT A      METEOR ON ITS WAY
 AS DRONE  TARGETS HIT BY MI
SSILES ARE LOST!"
127 PRINT :"USE ARROW KEYS T
O MOVE DRONETARGET":"USE '.'
 TO FIRE MISSILES."
128 PRINT "USE ',' TO ACTIVA
TE THE      SUPERZAPPER.":"IT
 WILL DESTROY ANY METEOR - O
NCE PER STAGE."
129 PRINT :"'%'INDICATES ITS
 AVAILABILI-TY.": :
130 INPUT "PRESS 'ENTER' TO
CONTINUE":A$
131 CALL CLEAR
132 PRINT "FOR A PAUSE PRESS
 'P' AND   THE NEXT METEOR W
ILL WAIT   FOR ANY KEY TO BE
 PRESSED   BEFORE IT APPEARS
.": : :
133 PRINT "MAKE SURE THAT 'A
LPHA-LOCK' IS DOWN!"
134 PRINT : : :: INPUT "PRES
S 'ENTER' TO CONTINUE":A$
135 GOTO 2
```


Impressum

Homecomputer
erscheint alle 2 Monate im
Tronic-Verlag, 3444 Wehretal 1

Redaktion:
Axel Gredé (verantwortlich),
Siegfried Görk, Frank Brall, Hartmut Wendt, Holger Grede, Ottfried Schmidt

Freie Mitarbeiter:
Volker Becker, Rolf Freitag

Gesamtherstellung:
Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Str. 168, 3500 Kassel

Vertrieb:
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz:
Verlagsunion
Friedrich-Bergius-Straße 20
6200 Wiesbaden
Telefon 0 61 21 / 26 60

Anfragen nicht an Vertrieb oder Druckerei, sondern nur an den Verlag!

Anzeigenleitung:
Annelie Kratzenberg, Heike Lux

Erscheinungsweise:
Erstkaufstag von
HOMECOMPUTER ist Anfang des Monats

Anzeigenpreisliste:
Bitte Mediaunterlagen anfordern.

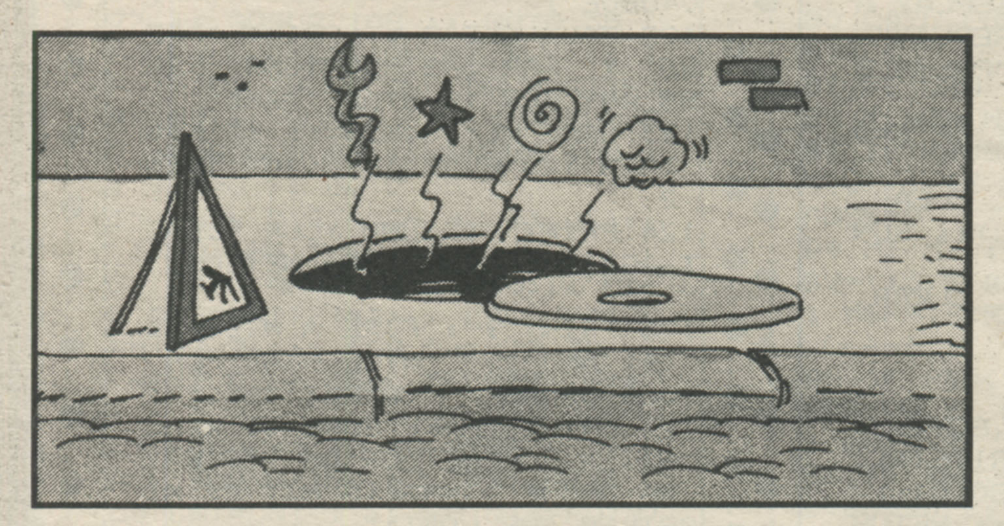
Anzeigenannahmeschluß:
Jeweils 3 Wochen vor Erscheinungstermin.

Bezugspreise:
Einzelheft 6,– DM

Autoren, Manuskripte:
Der Verlag nimmt Manuskripte und Software zur Veröffentlichung gerne entgegen.
Sollte keine andere Vereinbarung getroffen sein, so gehen wir davon aus, daß Sie mit einem Honorar von 120,– DM pro abgedruckter Seite im Heft einverstanden sind.

Titelblatt:
Werbeatelier H. Kästle, Eschwege

INFRA
TI – 99/4a



Der Abwasserkanal in Ihrer Stadt muß repariert werden. Sie als Kanalarbeiter haben die Aufgabe, in zwei Etagen des Abwassersystems insgesamt 20 Reparaturen vorzunehmen. Sind alle Lecks geschlossen, können Sie wieder an die Oberfläche steigen. Für jede Reparatur benötigen Sie einen Hammer und ein Stück Rohr, die auf den einzelnen Gängen des Abwassersystems liegen. Während der Reparatur treten aber auch kleine Tücken auf, die sich in Form von angreifenden Krokodilen, Giftwolken und Wellen zeigen. Es ist also allergrößte Vorsicht geboten. Auch die Lichtstärke unterhalb der Erde wird ständig geringer, kann jedoch durch Anspringen des Lichtkastens in Höhe der Wasserleitung wieder verstärkt werden. Wenn das Licht vollkommen verloschen ist, ist auch der Kanalarbeiter nicht mehr lebensfähig. Pro Spiel hat man aber drei Leben.

Anzeigen:

HAM: Anzahl der Hämmer
ROHR: Anzahl der Rohre
REPA 1: Reparaturen auf Etage 1
REPA 2: Reparaturen auf Etage 2

Lichtstärkeanzeige ist rechts unten im Bildschirm

Gesteuert wird mit Joystick!

Listing nächste Seite

Hochleistungs-Typenraddrucker im unteren Bereich!

Unter der Vielzahl angebotener Typenraddrucker im unteren Preisbereich handelt es sich bei dem 20 Zeichen/s schnellen DP 20 von Dataproducts um etwas Besonderes. Er bietet dem Anwender bemerkenswerte Vorteile zu einem günstigen Preis.

Er ist besonders anwenderfreundlich konzipiert und neueste ergonomische Erkenntnisse sind im DP 20 verwirklicht. Das Bedienfeld ermöglicht eine vorbildliche optische Kontrolle und bietet den Vorteil, eine Vielzahl von Funktionen über Tastendruck abzurufen.

Zum perfekten Arbeitsplatzdrucker bestimmt ihn das ansprechende Design und die ergonomische Konzeption sowie der erstaunlich niedrige Geräuschpegel von weniger als 55 dB (A).

Mit dem DP 20 gelingt jeder Computerausdruck zu einem lupenreinen Schmuckstück. Dafür steht die sprichwörtliche Dataproducts-Qualität, die auf mehr als 20jährige Erfahrung im Druckermarkt aufbaut.

Merkmale und Eigenschaften
Besonders ausführliches Bedienfeld mit Funktionen wie:

★ Formularlängenwahl in mm-Angabe
★ Optische Anzeige von Funktionsarten
★ Opt. Fehlermeldung zur leichten Fehlererkennung

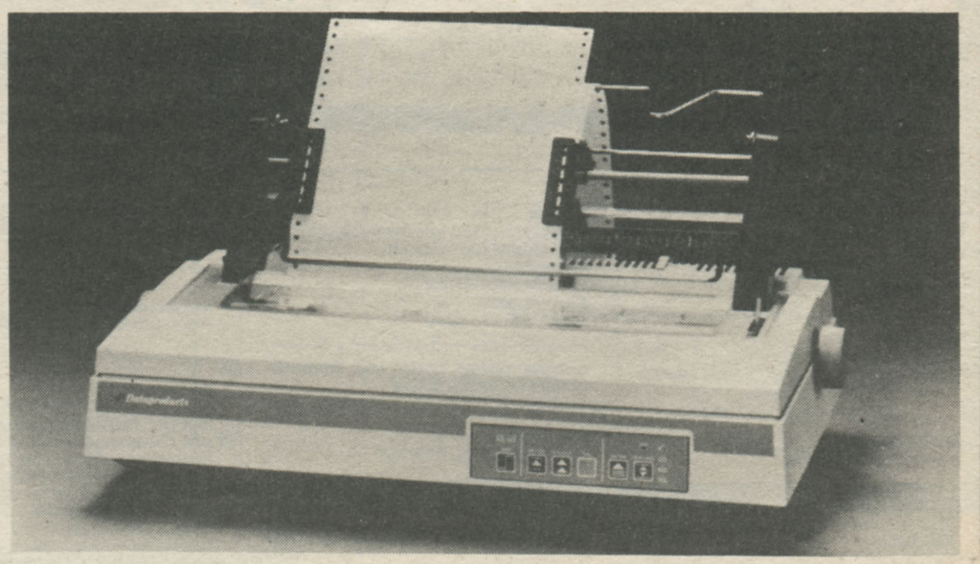
Original plus 3 Kopien, 2 KB Puffer, serielles oder paralleles Interface, Plastiktypenrad, Mylar-Farbbandkassette, Diablo-630 kompatible Textverarbeitung.

Einfache Handhabung bei der Papierzufuhr sowie beim Typenradwechsel, da die wichtigsten Bedienelemente grün gekennzeichnet sind.

Optionen: Bidirektionaler Traktor, automatischer Einzelblatteinzug mit einer und mit zwei Kassetten.

Im Lieferumfang sind Farbband, Plastiktypenrad und Papierführung enthalten. Der Preis für die Grundversion beträgt ca. 2000,– DM zzgl. MwSt.

Dataproducts GmbH, Frankfurter Str. 172–176, 6078 Neu-Isenburg, Tel. 0 61 02 / 30 10.



```
160 ! **INFRA***********
170 DIM L(2,2),RZ(2,2),RH(2,2),SC$(3),SP(3),SF(3),LS(2)
180 CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(3):: CALL SCREEN(6):: GOTO 240
190 M=-500 :: FOR II=1 TO 5 :: RESTORE 230 :: M=M+210
200 FOR I=1 TO 13 :: READ F1 :: CALL SOUND(M,F1,0,F1*2,0,F1*3,0):: CALL KEY(1,KT
,KY):: IF KT=18 THEN 220
210 NEXT I :: NEXT II :: GOTO 190
220 RETURN
230 DATA 330,349,392,440,494,440,494,587,494,494,659,622,587
240 DEF Z=INT(RND*2+1)
250 DATA 11,14,17,25,6,28,5,14,12,20,25,23
260 RESTORE 250 :: FOR I=1 TO 2 :: FOR II=1 TO 2 :: READ D1,D2,D3 :: L(I,II)=D1
:: RZ(I,II)=D2 :: RH(I,II)=D3 :: NEXT II :: NEXT I
270 SP(3),SF(3)=5 :: SP(2)=7 :: SP(1)=3 :: SF(1)=15 :: SF(2)=4
280 EI=0
290 SC$(1)="0C1EFF163E1E8C5C3E3E7EBE1C24246C"&RPT$("0",32):: CALL CHAR(140,SC$(1
))
300 SC$(2)="3078FF687C78313A7C7C7E7D38242436"&RPT$("0",32)
310 SC$(3)="183C7E7E7E3C99BDFF7E7E7E3C2424E7"&RPT$("0",32)
320 CALL CHAR(136,RPT$("0",15)&"3060D1A12356D4CDE000000000000C0F0F87C444060B8CCE
7")
330 CALL CHAR(132,"000000000000000016396DEF9F8FC3F1F00040E193864E09080400000AAAAF
FFE")
340 DATA 000303060C0603020E190C0603060301E0B05848EC4C5858B060C0E03060C
350 DATA 7EDFDFDFDFDFC37E,00CFE7F3F3E7CF,3F6F47C3C3476F3F,FC7EBEDFDFBE7EFC,0C98C
CE6F6CC980C,603F4F8787473F6
360 DATA 0061F7FFFFFFFFFF,010B6FFFFFFFFFFF,838180E7E7E7E7E7,DFDFDF00FDFDFD,42427
E4242427E42,0,FCFCFCFCFCFCFCFC,F0F0F0F0F0F0F0F
370 DATA C0C0C0C0C0C0C0C,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFC3C3C3C3FFFF,FFC3C3C3C3C3C3C3
380 FOR I=128 TO 110 STEP -1 :: READ D$ :: CALL CHAR(I,D$):: NEXT I
390 IF EI=0 THEN 1550
400 DATA E07030181C0E0703,C06030180C060301,381C0C06070301,8080C0C0E060703,38181C
0C0F0E0787,C36331190C060301,FFFFFFC0E060703
410 DATA 38181C0C0E060703,8381C1C0E0E070F,00050D150405,F8783C1C0E0E0703,FFFFFF,0
101030307060E0C,00CC52CC52CC,1C1838307060E0C
420 DATA 0101030307060E0C,00E785E726E5,000212725269,1C1838307060E0C,FFFFFF80C0C0
606,303018180C0C0606,FFFFFF0000010307,070E1C1C387070E
430 DATA C0C0800000000103,3C4299A1A199423C,001A237222A2,0301010000808080C,00206EAE
2826,0001DD9151DD,00001C9D514D,00405CDC508C,0306060C0C18383
440 DATA C0E0E060C0C08001,0103030606060C0C18,3F3F7F60C0C0808,1C1C3C366666C383,8303
010101
450 DATA 0000808080C0C0C,E0E0E0603030303018,18180C0C0C060603,80C0C0607038180C,0E07
030101,00000080C0E0603
460 DATA 381C0C06070301,C0E0F0F8EC667331,38181C0C0E060703,3018180C0C060703
470 CALL CLEAR :: RESTORE 400 :: FOR I=40 TO 86 :: READ D$ :: CALL CHAR(I,D$)::
NEXT I
480 DATA 1,6,2,6,3,6,6,3,7,5,8,7,9,5,10,3,15,5,16,5,17,6,18,6,19,7,22,7,23,7,24,
4,28,5,29,7
490 DATA 30,5,31,3,32,3
500 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR :: CALL COLOR(1,6,6,12,5,2,10,15,2,11,9,2):
: FOR I=2 TO 9 :: CALL COLOR(I,9,2):: NEXT I
510 RESTORE 480
520 FOR I=1 TO 21 :: READ S,W :: CALL VCHAR(8-W,S,111,W):: NEXT I
530 FOR I=2 TO 30 STEP 7 :: CALL HCHAR(7,I,110):: NEXT I
540 CALL HCHAR(8,1,116,544):: CALL HCHAR(9,1,118,448)
550 FOR I=15 TO 22 STEP 7 :: FOR II=1 TO 31 STEP 2 :: CALL HCHAR(I,II,121):: CAL
L HCHAR(I,II+1,120):: NEXT II :: NEXT I
560 CALL HCHAR(10,1,126,32):: CALL HCHAR(17,1,126,32)
570 DISPLAY AT(11,8)SIZE(14):"PtTt+.3337=HKt" :: DISPLAY AT(12,8)SIZE(14):"QRU),
/ttt:>ILM"
580 DISPLAY AT(13,8)SIZE(14):"t*B+-0.34;?J3N" :: DISPLAY AT(14,8)SIZE(14):"tt(Ut
2Vt6<GttO"
590 CALL VCHAR(15,5,117,7):: DISPLAY AT(18,9)SIZE(10):"@1589ACDEF" :: GOSUB 190
600 LI=100 :: AS=3 :: R1,R2,RO,HA,PU,QI=0 :: CALL CHARSET
610 CALL HCHAR(11,1,118,128):: CALL VCHAR(15,5,118,7):: CALL HCHAR(15,5,121):: C
ALL HCHAR(17,5,126):: CALL HCHAR(18,1,118,32)
620 CALL CHARSET :: CALL CHAR(61,"0C1E7F1434140C"):: CALL SCREEN(6):: CALL COLOR
(1,6,6,12,5,2,10,15,2,11,9,2)
630 CALL HCHAR(1,25,61,3)
640 DISPLAY AT(23,1):"REPA1:    REPA2:    ROHR:  "
uN:
" :: GOSUB 1470
660 CALL VCHAR(8,11,117,7):: CALL VCHAR(15,20,117,7):: CALL DELSPRITE(ALL)
670 CALL CHAR(140,SC$(1)):: CALL SPRITE(#1,140,11,43,236)
680 FOR I=235 TO 81 STEP -4 :: CALL LOCATE(#1,43,I):: CALL SOUND(-10,110,0,600,4
,300,3,-5,0):: NEXT I
```

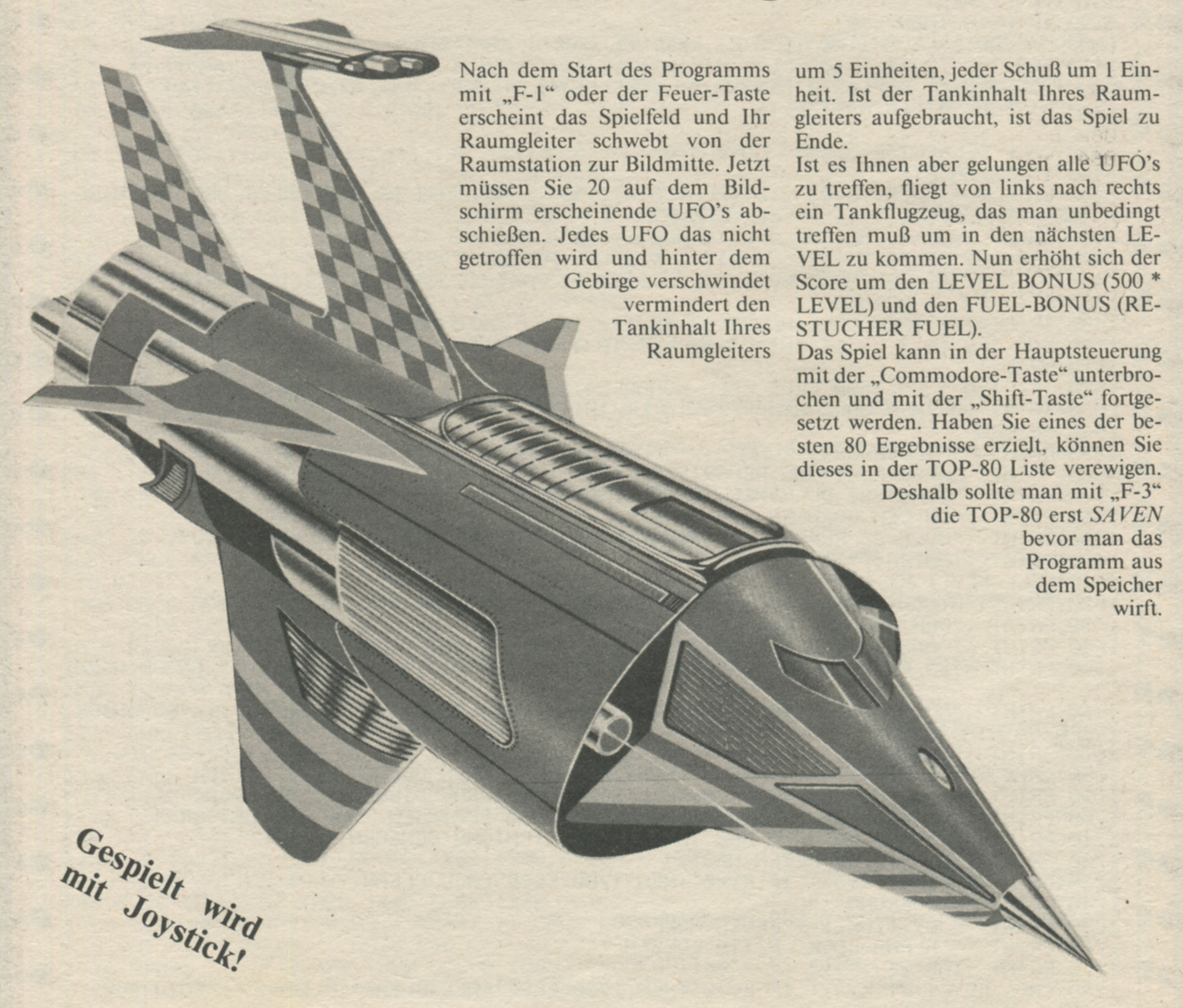
```
690 CALL CHAR(140,SC$(3)):: FOR I=43 TO 97 STEP 3 :: CALL LOCATE(#1,I,81):: CALL
 SOUND(-10,1000,0,900,0,880,0,-4,0):: NEXT I
700 CALL CHAR(140,SC$(2)):: FOR I=81 TO 153 STEP 4 :: CALL LOCATE(#1,97,I):: CAL
L SOUND(-10,110,0,600,4,300,3,-5,0):: NEXT I
710 CALL CHAR(140,SC$(3)):: FOR I=97 TO 153 STEP 4 :: CALL LOCATE(#1,I,153):: CA
LL SOUND(-10,1000,0,900,0,880,0,-4,0):: NEXT I
720 CALL CHAR(140,SC$(2)):: FOR I=153 TO 237 STEP 4 :: CALL LOCATE(#1,153,I):: C
ALL SOUND(-10,110,0,600,4,300,3,-5,0):: NEXT I
730 CALL CHAR(140,SC$(1)):: RP=1 :: LI=100 :: GOSUB 1490
740 CALL HCHAR(8,11,116,16):: CALL VCHAR(9,11,118,6):: CALL VCHAR(9,25,118,6)::
CALL HCHAR(10,6,126,23)
750 CALL HCHAR(13,17,118,13):: CALL HCHAR(15,5,121):: CALL HCHAR(15,20,120):: CA
LL VCHAR(16,5,118,6):: CALL VCHAR(16,20,118,6)
760 CALL HCHAR(17,5,126,23):: CALL HCHAR(20,12,118,13)
770 CALL DELSPRITE(#2,#3):: RANDOMIZE
780 IF R1+R2=20 THEN IF RND*3>2 THEN LS(1)=Z :: CALL VCHAR(8,L(1,LS(1)),117,7)
790 IF RND*2>.9 THEN LS(2)=Z :: CALL VCHAR(15,L(2,LS(2)),117,7)
800 FOR I=1 TO 2 :: IF RND*3>1.9 THEN IF RND*2<1 THEN CALL HCHAR(3+I*7,RZ(I,Z),1
27):: GOTO 820 ELSE 810 ELSE 820
810 IF (R1=10 AND I=1)OR(R2=10 AND I=2)THEN 820 ELSE SV=Z :: CALL HCHAR(3+I*7,RZ
(I,SV),123):: CALL HCHAR(3+I*7,RZ(I,SV)+1,116):: CALL HCHAR(3+I*7,RZ(I,SV)+2,122
)
820 IF RND*2<1 THEN IF Z=1 THEN CALL HCHAR(6+I*7,RH(I,Z),119):: GOTO 840 ELSE 83
0 ELSE 840
830 SV=Z :: CALL HCHAR(6+I*7,RH(I,SV),125):: CALL HCHAR(6+I*7,RH(I,SV)+1,124)
840 SPC=INT(RND*3+1):: CALL SPRITE(#I+1,124+SPC*4,SF(SPC),43+I*56,50+(Z-1)*100,0
,SP(SPC))
850 NEXT I
860 GOSUB 1080
870 CALL COINC(ALL,FG):: IF FG THEN 1330 ELSE CALL JOYST(1,T,Y):: CALL KEY(1,KT,
KY):: CALL MOTION(#1,0,T)
880 IF T<>0 THEN RP=1.5+SGN(T)*.5 :: CALL CHAR(140,SC$(RP)):: CALL SOUND(-200,11
0,0,600,4,800,3,-5,0)
890 IF KT=18 THEN 1180
900 CALL POSITION(#1,SZ,SS):: IF SS<16 OR SS>240 THEN 1300
910 IF Y=-4 THEN 990 ELSE IF Y=4 THEN 1090
920 CALL COINC(ALL,FG):: IF FG THEN 1330
930 CALL GCHAR(13+7*SGN(SZ-97),INT((SS+5+RP)/8),GFG):: CALL GCHAR(13+7*SGN(SZ-97
),INT((SS+13+RP)/8),GGF):: IF GGF+GFG>236 THEN 950
940 Q=Q+1 :: IF Q>=25 THEN 860 ELSE 870
950 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL HCHAR(13+7*SGN(SZ-97),INT((SS+5+RP)/8)-1,118,4)
960 IF GGF+GFG>240 THEN RO=RO+1 ELSE HA=HA+1
970 CALL SOUND(-300,880,0,800,0,-4,0)
980 PU=PU+20*Z :: GOSUB 1470 :: Q=Q+10 :: GOTO 940
990 ! NACH UNTEN
1000 IF SZ=153 THEN 940
1010 CALL GCHAR(15,INT((SS+5+RP)/8),GFG):: CALL GCHAR(15,INT((SS+13+RP)/8),GGF):
: IF GGF+GFG>239 THEN 940
1020 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL CHAR(140,SC$(3)):: CALL LOCATE(#1,115,LS(2)*120-
87):: CALL MOTION(#1,-Y,0)
1030 CALL COINC(ALL,FG):: IF FG THEN 1330 ELSE CALL JOYST(1,T,Y):: IF Y<>-4 THEN
 Y=0
1040 IF Y=-4 THEN CALL SOUND(-200,1000,0,900,0,880,0,-4,0)
1050 CALL MOTION(#1,-Y,0):: CALL POSITION(#1,SZ,SS):: IF SZ>153 THEN SZ=153 ELSE
 1070
1060 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL LOCATE(#1,SZ,SS):: RP=1 :: CALL CHAR(140,SC$(1))
:: Q=Q+10 :: GOTO 940
1070 Q=Q+5 :: IF Q>=25 THEN GOSUB 1080 :: GOTO 1030 ELSE 1030
1080 Q=Q-25 :: LI=LI-2.5 :: GOSUB 1490 :: IF LI<=0 THEN 1330 ELSE RETURN
1090 ! NACH OBEN
1100 IF SZ=97 AND R1+R2<20 THEN 940
1110 CALL GCHAR(13+7*SGN(SZ-97),INT((SS+5+RP)/8),GFG):: CALL GCHAR(13+7*SGN(SZ-9
7),INT((SS+13+RP)/8),GGF):: IF GGF+GFG>235 THEN 940
1120 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL CHAR(140,SC$(3)):: CALL LOCATE(#1,SZ,LS(SGN(SZ-9
7)+1)*120-39-SGN(SZ-97)*48):: CALL MOTION(#1,-Y,0)
1130 CALL COINC(ALL,FG):: IF FG THEN 1330 ELSE CALL JOYST(1,T,Y):: IF Y<>4 THEN
Y=0
1140 IF Y=4 THEN CALL SOUND(-200,1000,0,900,0,880,0,-4,0)
1150 CALL MOTION(#1,-Y,0):: CALL POSITION(#1,SZ,SS):: IF SZ<115 AND SZ>97 THEN 1
160 ELSE IF SZ<57 THEN 1440 ELSE 1170
1160 CALL MOTION(#1,0,0):: SZ=97 :: CALL LOCATE(#1,SZ,SS):: RP=1 :: CALL CHAR(14
0,SC$(1)):: Q=Q+10 :: GOTO 940
1170 Q=Q+5 :: IF Q>=25 THEN GOSUB 1080 :: GOTO 1130 ELSE 1130
1180 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL POSITION(#1,SZ,SS)
```

```
1190 IF (RP=1 AND SS<44)OR(RP=2 AND SS>212)THEN 940
1200 CALL MOTION(#1,0,0):: FOR I=1 TO 12 :: SZ=SZ-2 :: SS=SS+SGN(RP-1.5):: CALL
LOCATE(#1,SZ,SS):: CALL SOUND(-200,400+I*20,1):: NEXT I
1210 Q=0 :: LI=LI-5 :: IF LI<0 THEN LI=0
1220 GOSUB 1490
1230 CALL GCHAR(10+7*SGN(SZ-73),INT((SS+5+RP)/8),GFG):: CALL GCHAR(10+7*SGN(SZ-7
3),INT((SS+13+RP)/8),GGF):: IF GGF+GFG=252 THEN 1280
1240 IF GGF=117 OR GFG=117 THEN 1290 ELSE IF GFG+GGF=253 THEN LI=100 :: GOSUB 14
90 :: PU=PU+50 :: GOTO 1270
1250 IF HA=0 OR RO=0 THEN 1290 ELSE IF SZ=73 THEN R1=R1+1 ELSE R2=R2+1
1260 RO=RO-1 :: HA=HA-1 :: PU=PU+70+20*Z
1270 CALL SOUND(-200,1000,0,110,3,330,2,-3,0):: GOSUB 1470 :: CALL HCHAR(10+7*SG
N(SZ-73),INT((SS+5+RP)/8)-2,126,6)
1280 IF LI<=0 THEN 1330
1290 FOR I=1 TO 12 :: SZ=SZ+2 :: SS=SS+SGN(RP-1.5):: CALL LOCATE(#1,SZ,SS):: CAL
L SOUND(-200,660-I*20,1):: NEXT I :: Q=Q+5 :: GOTO 940
1300 !BILDWECHSEL
1310 CALL MOTION(#1,0,0):: IF RP=1 THEN CALL LOCATE(#1,SZ,236)ELSE CALL LOCATE(#
1,SZ,16)
1320 GOTO 740
1330 !ENDE
1340 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL HCHAR(1,28-AS,32):: AS=AS-1
1350 DATA 2,659,523,440,2,523,523,523,2,659,494,392,2,494,494,494,2,587,440,349
1360 DATA 2,523,523,523,1,494,392,494,2,523,523,523,2,587,587,587,1,523,392,659
1370 RESTORE 1350 :: FOR I=1 TO 10 :: READ D,F1,F2,F3 :: CALL SOUND(600/D,F1,0,F
2,0,F3,0):: NEXT I
1380 RESTORE 1360 :: FOR I=1 TO 5 :: READ D,F1,F2,F3 :: CALL SOUND(600/D,F1,0,F2
,0,F3,0):: NEXT I
1390 IF AS>0 THEN 660
1400 M=-500 :: FOR II=1 TO 5 :: RESTORE 230 :: M=M+210
1410 FOR I=1 TO 13 :: DISPLAY AT(10,6)SIZE(16):"G A M E  O V E R" :: READ F1 ::
CALL SOUND(M,F1,0,F1*2,0,F1*3,0):: CALL KEY(1,KT,KY):: IF KT=18 THEN 1430
1420 DISPLAY AT(10,6)SIZE(16):"                " :: NEXT I :: NEXT II :: GOTO 14
00
1430 CALL DELSPRITE(ALL):: GOTO 470
1440 ! GESCHAFFT
1450 CALL MOTION(#1,0,0):: DISPLAY AT(18,1):"  DU HAST ES GESCHAFFT UND     WIRS
T ZUM KANALMEISTER         BEFOERDERT"
1460 GOSUB 190 :: CALL DELSPRITE(ALL):: GOTO 470
1470 DISPLAY AT(23,7)SIZE(3):R1 :: DISPLAY AT(23,17)SIZE(3):R2
1480 DISPLAY AT(23,26)SIZE(3):RO :: DISPLAY AT(24,7)SIZE(3):HA :: DISPLAY AT(1,1
1)SIZE(6):PU :: RETURN
1490 IF LI=100 THEN CALL HCHAR(24,18,112,10):: GOTO 1540
1500 FOR I=0 TO 3 :: IF INT(LI/10)=LI/10-I*.25 THEN LC=112+I :: GOTO 1520
1510 NEXT I
1520 IF LI=0 THEN 1530 ELSE CALL HCHAR(24,18+INT((LI-1)/10),LC)
1530 IF LI<90 THEN CALL HCHAR(24,18+LI/10,116)
1540 RETURN
1550 PRINT "SPIELERLAEUTERUNG:";:"DU MUSST 20 LECKS IN EINER"
1560 PRINT :"WASSERLEITUNG REPARIEREN !";:"FUER JEDE REPARATUR "
1570 PRINT :"BRAUCHST DU EINEN HAMMER UND";:"EIN ROHRSTUECK,DIESE LIEGEN"
1580 PRINT :"IN DEN GAENGEN. IN JEDER";:"ETAGE SIND 10 LECKS. HAST DU"
1590 PRINT :"ALLE 20 REPARIERT KANNST DU";:"WIEDER AN DIE OBERFLAECHE."
1600 PRINT :TAB(26);">>"
1610 CALL KEY(1,KY,KT):: IF KT=0 THEN 1610 ELSE CALL CLEAR
1620 PRINT "G!ACHTUNG!ACHTUNG!ACHTUNG!AC";:"DU KANNST NUR SOLANGE IN"
1630 PRINT :"DEN GAENGEN LAUFEN,SOLANGE";:"NOCH LICHT GENUG SCHEINT"
1640 PRINT :"(ANZEIGE RECHTS UNTEN). UM";:"DEN LICHTVORRAT WIEDER AUF"
1650 PRINT :"ZU FUELLEN MUSST DU AN DEN";:"LICHTKASTEN ";CHR$(127);" ANSPRINGEN
."
1660 PRINT :"AUCH DIE LECKS ";CHR$(123);CHR$(116);CHR$(122);" MUSST";:"DU ANSPR
INGEN UM SIE ZU RE-"
1670 PRINT :"PARIEREN.                >>"
1680 CALL KEY(1,KT,KY):: IF KY=0 THEN 1680 ELSE CALL CLEAR
1690 PRINT "UEBER DIE GIFTWOLKEN,WELLEN";:"UND KROKODILE, DIE AUF DEN"
1700 PRINT :"ABWAESSERN SCHWIMMEN, MUSST";:"DU SPRINGEN. AUF DEN LEITERN"
1710 PRINT :"KANNST DU DICH NUR IN DIE";:"RICHTUNG BEWEGEN,IN DER"
1720 PRINT :"DU SIE BETRETEN HAST.     >>"
1730 CALL KEY(1,KT,KY):: IF KY=0 THEN 1730 ELSE CALL CLEAR
1740 PRINT "STEUERUNG :"
1750 PRINT :"JOYSTICK 1 + FEUERKNOPF":
1760 PRINT :"'ALPHA-LOCK' BITTE LOESEN !"
1770 PRINT :TAB(26);">>"
1780 CALL KEY(1,KT,KY):: IF KY=0 THEN 1780 ELSE CALL CLEAR :: EI=1 :: GOTO 400
```

ALIEN-DESTROYER
COMMODORE 64

Programm des Monats

Ein 3-D-Grafikprogramm mit vorzüglichen Eigenschaften



Nach dem Start des Programms mit „F-1" oder der Feuer-Taste erscheint das Spielfeld und Ihr Raumgleiter schwebt von der Raumstation zur Bildmitte. Jetzt müssen Sie 20 auf dem Bildschirm erscheinende UFO's abschießen. Jedes UFO das nicht getroffen wird und hinter dem Gebirge verschwindet vermindert den Tankinhalt Ihres Raumgleiters um 5 Einheiten, jeder Schuß um 1 Einheit. Ist der Tankinhalt Ihres Raumgleiters aufgebraucht, ist das Spiel zu Ende.

Ist es Ihnen aber gelungen alle UFO's zu treffen, fliegt von links nach rechts ein Tankflugzeug, das man unbedingt treffen muß um in den nächsten LEVEL zu kommen. Nun erhöht sich der Score um den LEVEL BONUS (500 * LEVEL) und den FUEL-BONUS (RESTUCHER FUEL).

Das Spiel kann in der Hauptsteuerung mit der „Commodore-Taste" unterbrochen und mit der „Shift-Taste" fortgesetzt werden. Haben Sie eines der besten 80 Ergebnisse erzielt, können Sie dieses in der TOP-80 Liste verewigen. Deshalb sollte man mit „F-3" die TOP-80 erst *SAVEN* bevor man das Programm aus dem Speicher wirft.

Gespielt wird mit Joystick!

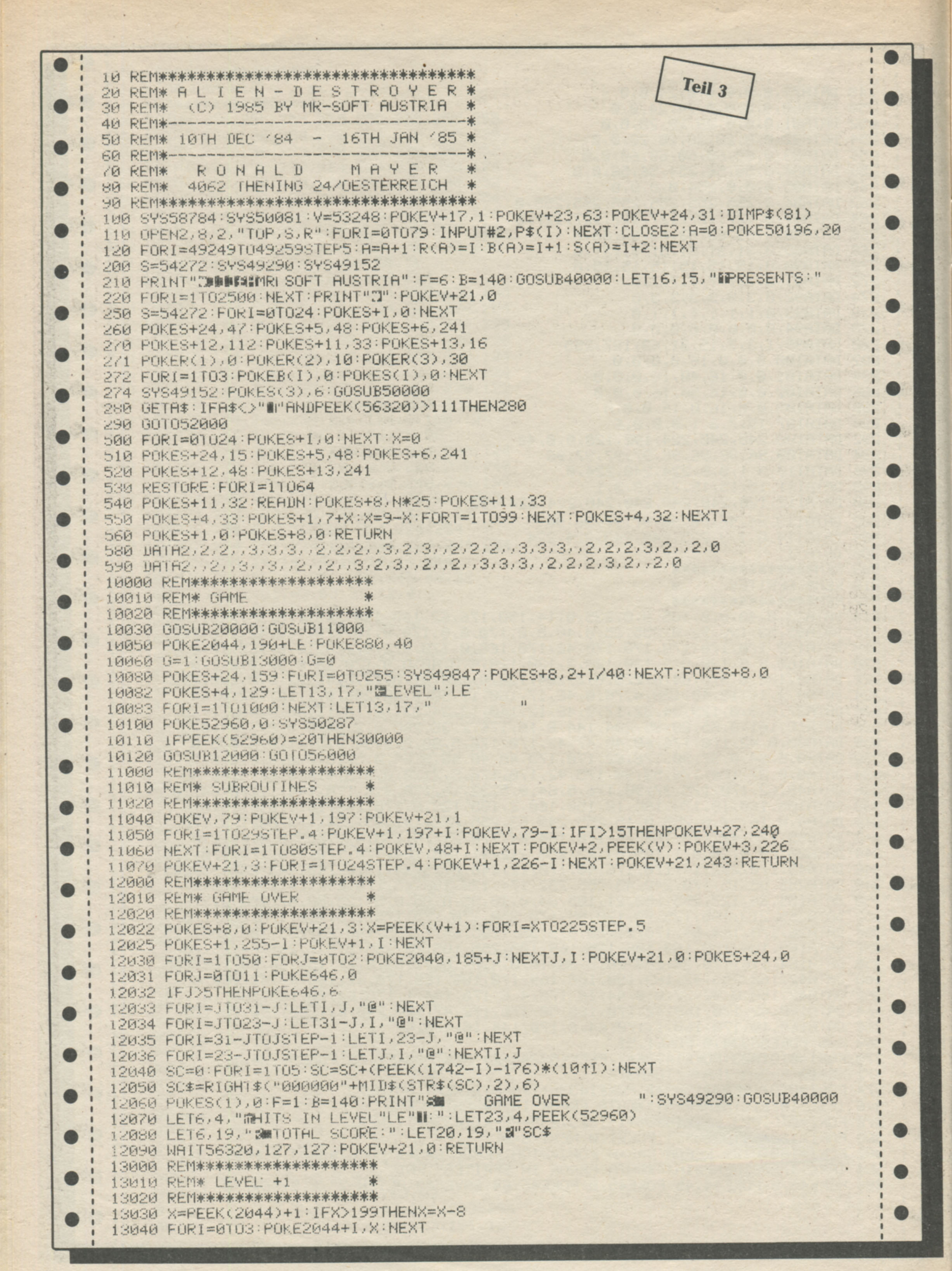
Teil 1

```
1000 REM***************
1002 REM*MACHINE-CODE *
1004 REM***************
1006 DATA120,169,23,162,192,141,20,3,142,21,3,169,1,141,13,220,141,26,208
1008 DATA133,2,88,96,169,1,141,25,208,164,2,240,9,136,240,3,162,10,44,162
1010 DATA5,44,162,0,189,97,192,141,18,208,169,27,141,17,208,189,98,192,141
1012 DATA32,208,189,99,192,141,33,208,189,100,192,141,34,208,189,101,192,141
1014 DATA35,208,224,10,208,4,169,255,133,2,230,2,138,240,3,76,129,234,76,49
1016 DATA234,105,2,2,11,2,205,1,1,0,14,255,2,2,0,14,32,158,183,138,72,32,253
1018 DATA174,32,158,183,104,168,24,32,240,255,32,253,174,76,164,170,234,234
1020 DATA234,162,0,134,252,134,254,162,62,134,253,232,134,255,160,0,169,0
1022 DATA145,252,145,254,200,208,249,96,120,169,49,162,234,141,20,3,142,21
1024 DATA3,169,129,141,13,220,169,0,76,16,192,162,0,189,0,4,201,100,144,14
1026 DATA201,103,144,7,208,8,169,99,157,0,4,254,0,4,232,208,232,189,0,5,201
1028 DATA100,144,14,201,103,144,7,208,8,169,99,157,0,5,254,0,5,232,208,232
1030 DATA96,162,0,165,255,157,39,208,232,224,8,144,248,96,173,0,220,41,2,208
1032 DATA10,173,1,208,201,204,176,3,238,1,208,173,0,220,41,1,208,10,173,1
1034 DATA208,201,96,144,3,206,1,208,173,0,220,41,4,208,10,173,0,208,201,27
1036 DATA144,3,206,0,208,173,0,220,41,8,208,10,173,0,208,201,254,176,3,238
1038 DATA0,208,173,0,208,141,2,208,173,0,220,201,112,176,42,173,255,207,201
1040 DATA1,240,35,169,1,141,255,207,173,2,208,141,4,208,173,1,208,141,5,208
1042 DATA173,21,208,9,4,141,21,208,169,182,141,250,7,169,0,141,254,207,96
1044 DATA173,255,207,201,1,208,20,173,254,207,201,21,208,14,169,0,141,255
1046 DATA207,141,254,207,76,12,195,234,234,96,173,30,208,206,5,208,238,254
1048 DATA207,173,254,207,201,7,208,4,238,250,7,96,201,14,208,3,238,250,7,96
1050 DATA238,253,207,208,3,32,86,195,32,248,192,32,116,193,96,160,0,177,47
1052 DATA48,13,200,177,47,16,8,160,4,177,47,201,1,240,1,96,24,165,47,105,7
1054 DATA133,110,165,48,105,0,133,111,160,0,177,110,240,236,133,34,200,177
1056 DATA110,153,34,0,192,2,208,246,165,110,133,113,165,111,133,114,24,165
1058 DATA113,105,3,133,113,144,2,230,114,160,0,177,113,240,61,133,77,197,34
1060 DATA144,2,165,34,133,85,200,177,113,153,77,0,192,2,208,246,160,0,177
1062 DATA35,209,78,240,4,176,209,144,9,200,196,85,208,241,196,34,176,198,160
1064 DATA2,177,110,170,177,113,145,110,153,34,0,138,145,113,136,16,240,48
1066 DATA178,24,165,110,105,3,133,110,144,143,230,111,208,139,96,162,4,189
1068 DATA201,6,201,185,240,4,254,201,6,96,169,176,157,201,6,202,76,84,194
1070 DATA1,6,14,0,1,13,8,2,3,5,162,0,189,104,194,157,37,208,232,224,11,208
1072 DATA245,96,238,6,208,238,252,207,173,252,207,201,6,240,1,96,162,0,142
1074 DATA252,207,173,251,7,201,191,208,6,169,188,141,251,7,96,238,251,7,96
1076 DATA162,0,189,192,7,201,94,240,4,254,192,7,96,232,224,32,208,240,96,162
1078 DATA31,189,192,7,201,86,240,4,222,192,7,96,202,208,242,96,162,0,160,0
1080 DATA254,9,208,189,9,208,201,146,144,5,32,35,196,234,234,185,164,196,201
1082 DATA0,208,16,222,8,208,189,8,208,217,165,196,176,21,169,1,153,164,196
1084 DATA254,8,208,189,8,208,217,166,196,144,5,169,0,153,164,196,232,232,200
1086 DATA200,200,224,8,208,193,96,173,30,208,73,255,141,251,207,41,12,208
1088 DATA5,169,185,141,251,7,173,251,207,41,20,208,5,169,185,141,252,7,173
1090 DATA251,207,41,36,208,5,169,185,141,253,7,173,251,207,41,68,208,5,169
1092 DATA185,141,254,7,173,251,207,41,132,208,5,169,185,141,255,7,173,21,208
1094 DATA73,4,141,21,208,96,32,184,192,32,82,194,32,164,194,96,162,0,160,0
1096 DATA189,252,7,205,224,207,240,29,189,252,7,201,187,240,6,254,252,7,76
1098 DATA137,195,173,224,207,157,252,7,169,0,153,9,208,165,252,141,208,207
1100 DATA200,200,232,224,4,208,212,172,208,207,192,0,240,9,206,208,207,32
1102 DATA82,194,76,144,195,96,162,55,134,1,169,0,133,252,169,60,133,253,169
1104 DATA0,133,254,169,56,133,255,162,0,160,0,177,254,73,255,145,252,200,208
1106 DATA247,232,224,4,240,7,230,253,230,255,76,185,195,169,0,133,252,169
1108 DATA160,133,253,162,0,160,0,177,252,145,252,200,208,249,232,224,32,240
1110 DATA5,230,253,76,218,195,162,111,142,28,160,162,192,142,29,160,198,1
1112 DATA96,32,172,193,173,1,208,73,255,141,1,212,24,173,254,207,201,0,208
1114 DATA8,169,0,141,8,212,76,24,196,105,48,141,8,212,173,254,207,201,16,208
1116 DATA3,32,164,194,96,142,240,206,140,241,206,169,0,157,9,208,160,4,32
1118 DATA164,194,136,208,250,174,240,206,172,241,206,96,162,0,189,252,7,201
1120 DATA187,208,4,238,224,206,96,232,224,4,208,240,96,162,0,142,204,204,232
1122 DATA236,112,3,208,250,238,204,204,174,204,204,236,113,3,176,5,162,0,76
1124 DATA85,196,32,248,195,96,32,80,196,32,200,194,32,80,196,32,61,196,32
1126 DATA80,196,32,96,195,173,223,7,201,94,240,17,173,224,206,201,20,240,10
1128 DATA173,141,2,201,2,240,4,76,111,196,96,173,141,2,201,1,208,249,76,111
1130 DATA196,1,48,88,1,105,144,0,161;200,1,217,254
1131 OPEN2,8,2,"@0:TOP,S,W":FORI=0TO79:PRINT#2,"001000MR SOFT...":NEXT:CLOSE2
1132 FORI=49152TO50351:READA:POKEI,A:S=S+A:NEXT
1134 IFS<>158565THENPRINT"♥DATA ERROR":END
1136 POKE43,0:POKE44,192:POKE45,0:POKE46,197:SAVE"@0:ALIEN-1",8:SYS64738
```

Teil 2

```
100 REM***************
102 REM* GRAPHIC     *
104 REM***************
106 DATA0,255,255,255,255,255,255,255,255
108 DATA1,124,230,230,230,254,230,230,230
110 DATA2,252,230,230,230,252,230,230,252
112 DATA3,124,230,230,224,224,230,230,124
114 DATA4,252,230,230,230,230,230,230,252
116 DATA5,254,224,224,224,248,224,224,254
118 DATA6,254,224,224,224,248,224,224,224
120 DATA7,124,230,230,224,238,230,230,124
122 DATA8,230,230,230,230,254,230,230,230
124 DATA9,56,56,56,56,56,56,56,56
126 DATA10,6,6,6,6,230,230,230,124
128 DATA11,230,230,228,232,254,230,230,230
130 DATA12,224,224,224,224,224,224,224,254
132 DATA13,198,238,246,230,230,230,230,230
134 DATA14,230,230,246,238,230,230,230,230
136 DATA15,124,230,230,230,230,230,230,124
138 DATA16,252,230,230,230,252,224,224,224
140 DATA17,124,230,230,230,230,234,228,122
142 DATA18,252,230,230,230,252,230,230,230
144 DATA19,124,230,230,224,124,6,198,124
146 DATA20,254,56,56,56,56,56,56,56
148 DATA21,230,230,230,230,230,230,230,124
150 DATA22,230,230,230,230,230,228,232,240
152 DATA23,230,230,230,230,230,246,238,198
154 DATA24,230,230,230,230,60,230,230,230
156 DATA25,230,230,230,230,60,24,24,24
158 DATA26,254,6,6,56,224,224,224,254
160 DATA27,254,224,224,224,224,224,224,254
162 DATA29,254,14,14,14,14,14,14,254
164 DATA30,32,48,248,252,252,248,48,32
166 DATA31,4,12,31,63,63,31,12,4
168 DATA32,0,0,0,0,0,0,0,0
170 DATA33,56,56,56,56,56,0,56,56
172 DATA35,0,0,0,0,0,3,3,3
174 DATA36,15,15,63,255,255,255,255,255
176 DATA37,0,0,0,192,208,244,245,245
178 DATA38,253,253,253,253,255,255,255,255
180 DATA39,64,80,80,84,85,85,85,85
182 DATA40,213,213,245,245,253,253,255,255
184 DATA41,0,0,0,0,0,64,80,85
186 DATA42,87,95,95,127,127,255,255,255
188 DATA43,3,3,15,63,63,63,255,255
190 DATA44,192,252,255,255,255,255,255,255
192 DATA45,0,192,192,240,240,252,252,255
194 DATA46,0,0,0,0,0,0,56,56
196 DATA48,124,230,230,230,230,230,230,124
198 DATA49,56,120,56,56,56,56,56,124
200 DATA50,124,230,6,6,24,96,224,254
202 DATA51,124,230,230,6,28,6,230,124
204 DATA52,230,230,230,230,126,6,6,6
206 DATA53,254,224,224,252,6,6,230,124
208 DATA54,124,230,224,252,230,230,230,124
210 DATA55,255,227,3,4,8,24,24,24
212 DATA56,124,230,230,124,230,230,230,124
214 DATA57,124,230,230,230,126,6,230,124
216 DATA58,0,28,28,0,0,28,28,0
218 DATA60,14,24,48,96,96,48,24,14
220 DATA62,112,24,12,6,6,12,24,112
222 DATA63,124,230,6,28,56,56,0,56
224 DATA65,3,3,15,15,63,63,255,255
226 DATA66,254,254,254,254,254,254,254,254
228 DATA67,128,128,160,160,168,168,170,170
230 DATA68,250,250,250,250,250,250,250,250
232 DATA69,234,234,234,234,234,234,234,234
234 DATA70,170,170,170,170,170,170,170,170
236 DATA71,234,234,250,250,254,254,255,255
238 DATA72,255,255,253,253,249,248,208,192
240 DATA73,85,85,85,85,0,0,0,0
242 DATA74,85,85,87,87,15,15,63,63
244 DATA77,127,191,223,239,247,251,253,254
246 DATA78,254,253,251,247,239,223,191,127
```

```
248 DATA79,0,0,0,0,0,24,0,0
250 DATA80,0,0,0,0,24,24,0,0
252 DATA81,0,0,0,28,28,28,0,0
254 DATA82,0,0,28,28,28,28,0,0
256 DATA83,0,60,60,60,60,60,0,0
258 DATA84,0,56,56,254,56,56,0,0
260 DATA85,0,0,0,254,0,0,0,0
262 DATA86,0,255,255,255,255,255,255,0
264 DATA87,0,127,127,127,127,127,127,0
266 DATA88,0,63,63,63,63,63,63,0
268 DATA89,0,31,31,31,31,31,31,0
270 DATA90,0,15,15,15,15,15,15,0
272 DATA91,0,7,7,7,7,7,7,0
274 DATA92,0,3,3,3,3,3,3,0
276 DATA93,0,1,1,1,1,1,1,0
278 DATA94,0,0,0,0,0,0,0,0
280 DATA95,1,3,7,15,31,63,127,255
282 DATA100,0,0,0,16,0,0,0,0
284 DATA101,0,0,16,40,16,0,0,0
286 DATA102,0,0,16,56,16,0,0,0
288 DATA103,0,0,16,0,16,0,0,0
290 DATA107,15,7,3,1,0,0,0,6
292 DATA108,248,240,224,192,128,0,0,48
294 DATA109,96,96,96,96,97,97,97,96
296 DATA110,3,1,0,0,224,240,224,0
298 DATA111,15,15,15,7,7,3,3,1
300 DATA112,120,248,248,240,240,224,224,192
302 DATA113,96,96,96,96,97,97,96,96
304 DATA114,0,1,3,225,240,240,224,224
306 DATA-1
308 REM***************
310 REM* SPRITES      *
312 REM***************
314 DATA25,0,40,0,0,105,0,0,235,0,14,190,176,62,190,188,245,170,95,245,190
316 DATA95,53,190,92,0,255,25,0,40,0,0,170,0,0,170,0,10,170,160,42,170,168
318 DATA170,170,170,170,170,170,42,170,168,0,170,8,2,0,128,10,0,160,10,0
320 DATA160,8,0,130,0,2,130,128,2,130,128,4,0,40,0,0,170,19,0,32,0,2,1,0
322 DATA8,132,0,3,0,64,8,225,0,2,204,128,0,128,31,0,12,0,49,32,0,0,140,192
324 DATA8,2,16,18,48,128,4,76,0,48,17,160,11,50,0,48,206,0,1,12,192,0,64
326 DATA37,0,3,0,129,34,32,17,3,48,12,140,12,34,33,16,16,12,68,9,48,12,35
328 DATA18,161,8,65,28,35,204,144,8,16,176,2,36,208,0,2,24,5,0,0,5,64,0,5
330 DATA80,0,42,170,176,60,40,47,42,170,176,5,80,0,5,64,0,5,21,0,0,0,5,0
332 DATA0,5,64,0,37,90,176,62,170,175,40,40,48,5,64,0,5,18,0,0,0,0,0,5
334 DATA0,0,37,106,176,53,90,175,42,170,176,5,21,0,0,0,5,0,0,5,64,0,40,40
336 DATA48,62,170,175,37,90,176,5,64,0,5,32,16,170,4,6,170,144,1,170,64,10
338 DATA105,160,10,170,160,10,150,160,2,105,128,6,170,144,16,170,4,16,0,4
340 DATA4,0,16,37,0,255,0,15,255,240,63,255,252,191,85,254,173,85,122,170
342 DATA85,170,42,170,168,26,170,164,84,170,21,16,255,4,0,255,0,0,60,0,0
344 DATA20,29,0,20,0,1,125,64,23,255,212,41,125,104,170,170,170,170,170,170
346 DATA43,170,232,14,170,176,48,170,12,240,0,15,34,15,0,240,245,255,95,245
348 DATA255,95,15,170,240,43,255,232,174,170,186,43,170,232,14,150,176,21
350 DATA105,84,127,255,253,21,105,84,0,20,35,0,85,0,5,125,80,87,255,213,87
352 DATA255,213,165,125,90,170,85,170,250,170,175,175,170,250,170,255,170
354 DATA26,170,164,84,170,21,80,0,5,35,1,85,64,7,255,208,25,255,100,106,125
356 DATA169,106,150,169,106,125,169,105,255,105,23,255,212,1,255,64,26,20
358 DATA164,116,170,29,208,20,7,38,16,0,4,84,0,21,84,0,21,152,60,38,168,255
360 DATA42,168,255,42,169,190,106,169,170,106,168,170,42,168,40,42,168,0
362 DATA42,168,0,42,32,0,8,44,16,170,4,6,170,144,1,170,64,10,105,160,10,170
364 DATA160,42,170,168,42,170,168,58,170,172,47,170,248,42,255,168,10,170
366 DATA160,10,170,160,1,170,64,6,170,144,16,170,4
368 S=0:POKE56334,0:POKE1,51
370 FORI=0TO1023:POKE14336+I,PEEK(53248+I):NEXT:POKE1,55:POKE56334,1
372 READA:S=S+A:IFA=-1THEN376
374 FORI=0TO7:READB:S=S+B:POKE14336+I+A*8,B:NEXT:GOTO372
376 IFS<>107816THENPRINT"▒DATA ERROR IN GRAPHIC":END
378 FORI=0TO1023:POKE14336+I+1023,255-PEEK(14336+I):NEXT
380 FORI=180*64TO200*64:POKEI,0:NEXT:S=0
382 FORI=180TO199:READA:S=S+A:FORJ=0TOA:READB:S=S+B:POKEI*64+J,B:NEXTJ,I
384 IFS<>47988THENPRINT"▒DATA ERROR IN SPRITES":END
386 POKE43,0:POKE44,45:POKE45,0:POKE46,64:SAVE"@0:ALIEN-2",8:SYS64738
```



Teil 3

```
10 REM*******************************
20 REM* A L I E N - D E S T R O Y E R *
30 REM*  (C) 1985 BY MR-SOFT AUSTRIA  *
40 REM*-----------------------------*
50 REM* 10TH DEC '84  -  16TH JAN '85 *
60 REM*-----------------------------*
70 REM*   R O N A L D    M A Y E R   *
80 REM*  4062 THENING 24/OESTERREICH  *
90 REM*******************************
100 SYS58784:SYS50081:V=53248:POKEV+17,1:POKEV+23,63:POKEV+24,31:DIMP$(81)
110 OPEN2,8,2,"TOP,S,R":FORI=0TO79:INPUT#2,P$(I):NEXT:CLOSE2:A=0:POKE50196,20
120 FORI=49249TO49259STEP5:A=A+1:R(A)=I:B(A)=I+1:S(A)=I+2:NEXT
200 S=54272:SYS49290:SYS49152
210 PRINT"MR SOFT AUSTRIA":F=6:B=140:GOSUB40000:LET16,15,"PRESENTS:"
220 FORI=1TO2500:NEXT:PRINT"":POKEV+21,0
250 S=54272:FORI=0TO24:POKES+I,0:NEXT
260 POKES+24,47:POKES+5,48:POKES+6,241
270 POKES+12,112:POKES+11,33:POKES+13,16
271 POKER(1),0:POKER(2),10:POKER(3),30
272 FORI=1TO3:POKEB(I),0:POKES(I),0:NEXT
274 SYS49152:POKES(3),6:GOSUB50000
280 GETA$:IFA$<>""ANDPEEK(56320)>111THEN280
290 GOTO52000
500 FORI=0TO24:POKES+I,0:NEXT:X=0
510 POKES+24,15:POKES+5,48:POKES+6,241
520 POKES+12,48:POKES+13,241
530 RESTORE:FORI=1TO64
540 POKES+11,32:READN:POKES+8,N*25:POKES+11,33
550 POKES+4,33:POKES+1,7+X:X=9-X:FORT=1TO99:NEXT:POKES+4,32:NEXTI
560 POKES+1,0:POKES+8,0:RETURN
580 DATA2,2,2,,3,3,3,,2,2,2,,3,2,3,,2,2,2,,3,3,3,,2,2,2,3,2,,2,0
590 DATA2,,2,,3,,3,,2,,2,,3,2,3,,2,,2,,3,3,3,,2,2,2,3,2,,2,0
10000 REM*******************
10010 REM* GAME            *
10020 REM*******************
10030 GOSUB20000:GOSUB11000
10050 POKE2044,190+LE:POKE880,40
10060 G=1:GOSUB13000:G=0
10080 POKES+24,159:FORI=0TO255:SYS49847:POKES+8,2+I/40:NEXT:POKES+8,0
10082 POKES+4,129:LET13,17,"LEVEL";LE
10083 FORI=1TO1000:NEXT:LET13,17,"        "
10100 POKE52960,0:SYS50287
10110 IFPEEK(52960)=20THEN30000
10120 GOSUB12000:GOTO56000
11000 REM*******************
11010 REM* SUBROUTINES     *
11020 REM*******************
11040 POKEV,79:POKEV+1,197:POKEV+21,1
11050 FORI=1TO29STEP.4:POKEV+1,197+I:POKEV,79-I:IFI>15THENPOKEV+27,240
11060 NEXT:FORI=1TO80STEP.4:POKEV,48+I:NEXT:POKEV+2,PEEK(V):POKEV+3,226
11070 POKEV+21,3:FORI=1TO24STEP.4:POKEV+1,226-I:NEXT:POKEV+21,243:RETURN
12000 REM*******************
12010 REM* GAME OVER       *
12020 REM*******************
12022 POKES+8,0:POKEV+21,3:X=PEEK(V+1):FORI=XTO225STEP.5
12025 POKES+1,255-I:POKEV+1,I:NEXT
12030 FORI=1TO50:FORJ=0TO2:POKE2040,185+J:NEXTJ,I:POKEV+21,0:POKES+24,0
12031 FORJ=0TO11:POKE646,0
12032 IFJ>5THENPOKE646,6
12033 FORI=JTO31-J:LETI,J,"@":NEXT
12034 FORI=JTO23-J:LET31-J,I,"@":NEXT
12035 FORI=31-JTOJSTEP-1:LETI,23-J,"@":NEXT
12036 FORI=23-JTOJSTEP-1:LETJ,I,"@":NEXTI,J
12040 SC=0:FORI=1TO5:SC=SC+(PEEK(1742-I)-176)*(10↑I):NEXT
12050 SC$=RIGHT$("000000"+MID$(STR$(SC),2),6)
12060 POKES(1),0:F=1:B=140:PRINT"    GAME OVER        ":SYS49290:GOSUB40000
12070 LET6,4,"HITS IN LEVEL"LE":":LET23,4,PEEK(52960)
12080 LET6,19,"TOTAL SCORE:":LET20,19,""SC$
12090 WAIT56320,127,127:POKEV+21,0:RETURN
13000 REM*******************
13010 REM* LEVEL +1        *
13020 REM*******************
13030 X=PEEK(2044)+1:IFX>199THENX=X-8
13040 FORI=0TO3:POKE2044+I,X:NEXT
```

```
13050 POKE53280,0:POKE53216,X:POKEV-1,0:POKEV-2,0
13055 POKES+22,96:POKES+23,249:POKES+4,17
13060 POKE252,5+LE*5:IFLE<9THENPOKE881,38-2.5*LE:GOTO13070
13065 POKE881,26-LE
13070 IFG=1THENRETURN
13075 LET12,17,"■FUEL BONUS":F=0
13080 SYS49828:FORI=1TOLE:SYS49746:F=F+10:LET14,19,F:NEXT
13090 IFPEEK(2015)<>94THEN13080
13095 WAIT56320,127,127:LET11,17,"           ":LET14,19,"         ":GOTO10080
20000 REM******************
20010 REM* SCREEN 1       *
20020 REM******************
20031 SYS49315:SYS49290:POKEV+22,216
20032 POKEV+17,1:POKEV+21,0:POKEV+24,31
20033 FORI=1TO3:POKEB(I),11:NEXT
20034 POKES(1),12:POKES(2),5:POKES(3),9
20035 POKER(1),160:POKER(2),240:POKER(3),255
20036 POKES(1)+2,2:POKES(2)+2,14
20037 POKES(1)+1,11:POKES(2)+1,0
20040 PRINT"▯▮       |                          | ▦|___⌐@@@@/";
20050 PRINT"▮ ▒                            ▒   ▦▮|_⌐@@@/@";
20060 PRINT"▮           |          _       ▛@@◣@@@@▛@@";
20070 PRINT"▮                          ▒   _   ▛@@◣@@@@▛@@";
20080 PRINT"▮      |       ▒    ▒         |▛▮  ◣1985▛  ▀";
20090 PRINT"▮_                       ▒         ▛@@◣@@@@▛@@";
20100 PRINT"▮       |                  ▒       ▛▮  ◣ BY ▛  ▀";
20110 PRINT"▮           |        ▒       _     ▛@@◣@@@@▛@@";
20120 PRINT"▮  ▒                 _             ▛@@◣├▪┐▛@@";
20130 PRINT"▯#%    +,%)                +,%     ▛@@◣_┌┴┐▛@@";
20140 PRINT"▯#&')+@@&*,,%         +,$%    +@@&')+▛▮  ◣SOFT▛  ▀";
20150 PRINT"▯@@(*@@@@@@@&')+,%+@@@&')+@@@@(*@▛@@◣@@@@▛@@";
20160 PRINT"▯@@@@@@@@@@@(*@@@@@@@@(*@@@@@@@@▛@/@@@@▦|_";
20170 PRINT"▯@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@▛/@@@@@@▦|";
20180 PRINT"▮    ┌    ┌    ┌    ┌    ┌          ▮@@@@@@@@";
20190 PRINT"           ▦▶@~                     ▦▮ SCORE: ▀";
20200 PRINT"▮  ┐     ▦▶@|_   ▮┌      ┐      ┐     ▮@@@@@@@@";
20210 PRINT"         ▦▶@@‾_                     ▦▮ 000000 ▀";
20220 PRINT"▮●      ▦▶@@@‾_   ▮●       ●       ●   ▮@@@@@@@@";
20230 PRINT"      ▦▶@@@@|_                      ▮@@@@@@@@";
20240 PRINT"▮     ▦▶@ ├┐@@|   ▮_        _       _ ▦▮ HIGH:  ▀";
20250 PRINT"                                     ▮@@@@@@@@";
20260 PRINT"▮      ●        ●        ●          ▦▮ "LEFT$(P$(0),6)" ▀";
20270 PRINT"▛▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▮@@@@@@@@";
20280 PRINT"▮ππππππππππππ◣ππππππππππππ▦ππππππππππππ▛ FUEL";
20290 FORI=0TO6STEP2:POKEV+8+I,30+I*25:POKEV+9+I,I*2:NEXT
20300 POKE2040,180:POKE2041,181
20310 POKEV+27,255:POKEV+28,255:POKEV+29,0:POKEV+16,0
20390 SYS49152:SYS49778:RETURN
30000 REM******************
30010 REM* JET-LEVEL      *
30020 REM******************
30030 POKEV+7,70+RND(1)*80:POKEV+6,0:POKEV+21,11:POKEV-1,0:POKEV-2,0
30040 POKE2043,188:POKE53216,0
30050 FORI=0TO260:SYS50168:SYS49792:SYS50168:IFPEEK(2043)<>187THENNEXT:GOTO10120
30070 FORI=0TO6STEP2:POKEV+8+I,30+I*25:POKEV+9+I,I*2:NEXT:POKEV+21,243
30080 A=1:GOSUB500
30090 LET12,17,"■SUPERBONUS"
30100 F=500*LE:LET14,19,F:FORI=1TOF/10:SYS49746:NEXT
30110 WAIT56320,127,127:LET14,19,"       ":LE=LE+1:GOTO13000
40000 REM******************
40010 REM* CHAR/SPRITE    *
40020 REM******************
40030 POKEV+29,63:POKEV+16,32:POKEV+28,0:POKEV+27,0
40040 FORI=0TO10STEP2:POKEV+1+I,B
40050 A=I/2:POKEV+I,(48*A+32)AND255
40060 POKE2040+A,248+A:NEXT
40070 T=INT((19-LEN(A$))/2)
40080 A=247:POKE255,F:SYS49387:POKEV+21,63
40090 FORI=1TO16STEP3:A=A+1:FORJ=0TO2
40100 X=PEEK(1024+I+J)*8+14336:IFX=14592THEN40130
40110 B=A*64+J
40120 FORK=0TO7:POKEB+K*3,PEEK(X+K):NEXTK
40130 NEXTJ,I:RETURN
```

```
50000 REM******************
50010 REM* TITLE           *
50020 REM******************
50021 Z$="@■■@■■@■■@■■@■■@■■@"
50022 T$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
50023 Y$="TTTTTT":X$="@■■@■■@■■■■■■■"
50024 Z$(1)=Z$+Y$+"@@@"+Z$+"TT■■■■■@@@"
50030 Z$(2)=T$+Z$+Y$+"@"+Z$+"@"+Y$+Z$
50040 Z$(3)=LEFT$(T$,7)+"■"+Z$+"@@"
50050 Z$(4)=LEFT$(T$,15)+"■"+Z$+Y$+"@@@@■■■■■■■@@■■■■■@@@@"
50060 Z$(5)=LEFT$(T$,12)+Z$
50070 Y$(1)="T■@@@/■■■■■■■■■■■■■■■/@@■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■@"
50080 Y$(2)=T$+"T■@@/■/■■■■■■■■■■■■■■"+X$+X$+X$+X$+"@■/■■■■■■■■■■■■■■■■"
50090 Y$(3)=LEFT$(T$,7)+"■/■■■■■■■■■■■■■■■■■/@/■■■"
50100 Y$(4)=LEFT$(T$,15)+"■@@@@/■■■■■■■■■■■■■■/@/■■■■■■■■■■■/@@@/■■■"
50110 Y$(5)=LEFT$(T$,12)+"T"+MID$(Y$(3),8,19)+"@■■■"
50120 FORJ=1TO5
50130 POKE646,10:LET6,3,Z$(J)
50140 POKE646,2 :LET6,3,Y$(J)
50150 FORI=1TO300:NEXTI,J
50155 FORI=0TO39:LETI,1,"■▀";:LETI,11,"▄";:NEXT
50160 POKEV+23,0
50170 SYS49290:LET2,0,"■D E S T R O Y E R":F=7:B=106:GOSUB40000:A=2
50171 FORII=60TO232:POKER(2),II:POKER(3),II+12
50175 IFII=103THENGOSUB500
50180 IFII=150THENPOKES(3),3:LET7,13,"■COPYRIGHT 1985 BY MRI SOFT"
50190 IFII=166THENPOKES(3),5:LET4,15,"■WRITTEN............MAYER RONALD"
50200 IFII=182THENPOKES(3),14:LET4,17,"■GRAPHIC DESIGN.....MAYER RONALD"
50210 IFII=198THENPOKES(3),10:LET4,19,"■SOME TIPS.........REITTER PETER"
50220 IFII=214THENPOKES(3),2:LET4,21,"■CRITIC..........MAYER ALEXANDRA"
50230 NEXTII:POKES(3),6
50290 LET10,23,"■PRESS ↑F7← TO START"
50300 RETURN
52000 REM****************
52010 REM* SELECT       *
52020 REM****************
52030 SYS49315:POKEV+33,0:POKEV+32,0
52050 SYS49290:PRINT"■":LE=1
52060 LET12,6,"■F1 ←↑ PLAY  GAME
52110 LET12,9,"■F3 ←↑ SAVE TOP80
52130 LET12,12,"■F5 ←↑ SEE  TOP80
52150 LET12,15,"■F7 ←↑ LEVEL    1
52160 LET11,18,"■▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄"
52170 LET11,19,"@@@@@@@@@@@@■■■@@"
52175 LET11,20,"■  C 1985 BY ■■■■@@"
52180 LET11,21,"■              SOFT  "
52185 LET11,22,"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
52190 LET5,0,"■>> ALIEN <<":B=62:F=10:GOSUB40000:POKE198,0
52200 GETA$
52210 IFA$="■"ORPEEK(56320)<112THEN10000
52220 IFA$="■"THENLE=LE+1:IFLE>9THENLE=1
52230 LET26,15,"■"LE
52240 IFA$="■"THEN55000
52260 IFA$="■"THENGOSUB54000
52270 GOTO52200
54000 REM****************
54010 REM*SAVE TOP 80   *
54020 REM****************
54030 POKEV+17,1:OPEN2,8,2,"@0:TOP,S,W"
54040 FORI=0TO79:PRINT#2,P$(I):NEXT:CLOSE2:POKEV+17,27:RETURN
55000 REM****************
55010 REM*SEE TOP 80    *
55020 REM****************
55030 F=4:B=62:PRINT"■■      >> TOPI 80 <<■":SYS49290:GOSUB40000:POKEV+22,200
55040 Z=3:FORI=1TO80
55050 I$=RIGHT$("0"+MID$(STR$(I),2),2):Z=Z+2
55055 IFN$=RIGHT$(P$(I-1),10)THENPOKE646,10
55057 IFSC$+N$=P$(I-1)THENPOKE646,7
55060 LET9,Z,I$" "RIGHT$(P$(I-1),10)"....."LEFT$(P$(I-1),6)"■":PRINT
55070 IFZ=19THENGOSUB55100:Z=3
55080 NEXT:POKEV+22,216:GOTO52050
55100 POKE198,0:LET12,22,"■[↑]  [RETURN]  [/]■"
55110 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$
55120 IFA$=CHR$(13)THENI=80:RETURN
```

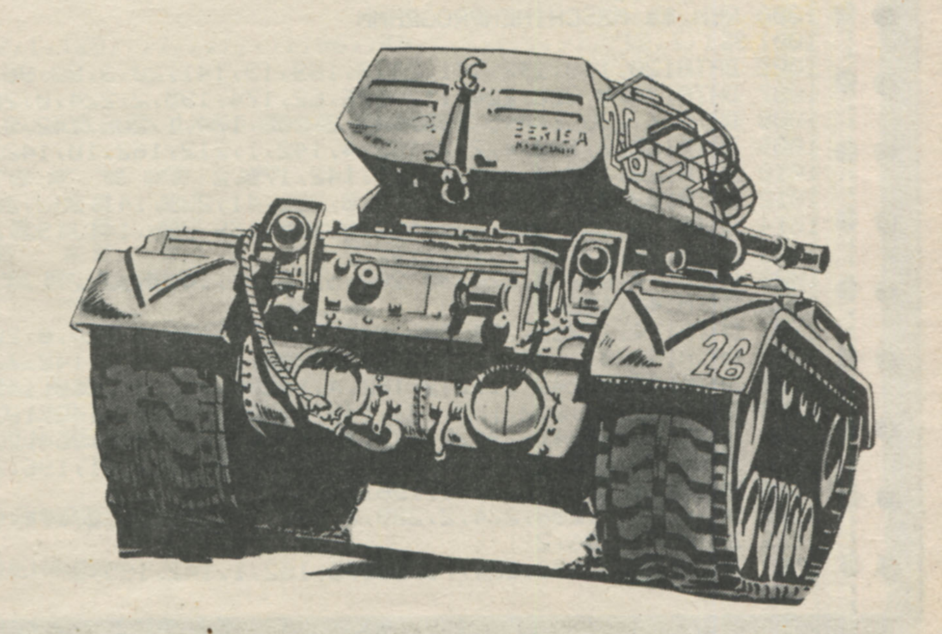
Teil 4

```
55130 IFA$="+"THENRETURN
55140 IFA$="-"ANDI>15THENI=I-16:RETURN
55150 GOTO55110
56000 REM*****************
56010 REM*ENTER NAME     *
56020 REM*****************
56040 IFSC$<LEFT$(P$(79),6)THEN52000
56050 SYS49315:POKE53281,0:POKE53280,0:POKE198,0
56060 PRINT"            "SC$:LET12,4,"@@@@@@@@@@@@@@@@@@"
56070 LET12,5," CONGRATULATIONS! "
56080 LET12,6,"@@@@@@@@@@@@@@@@@@"
56090 LET10,9,"THIS IS A GREAT SCORE!"
56095 F=14:B=140:SYS49290:GOSUB40000
56100 LET10,13,"PLEASE ENTER YOUR NAME"
56110 LET16,16,"..........]"
56120 INPUT"";N$
56125 IFLEN(N$)>10THENLET16,18," BAD NAME":FORI=1TO1000:NEXT:GOTO56060
56130 N$=LEFT$(N$,10):P$(80)=SC$+N$:SYS49595:GOTO55000
```

```
10 REM******************
20 REM*ALIEN-LOADER    *
30 REM******************
40 PRINT"";:POKE53281,8:POKE53280,7:POKE53265,1:A$=CHR$(34)
50 IFA=0THENA=1:LOAD"ALIEN-2",8,1
60 IFA=1THENA=2:LOAD"ALIEN-1",8,1
80 PRINT"POKE44,64:POKE64*256,0:NEW"
90 PRINT"LOAD"A$"ALIEN-DESTROYER"A$",8"
100 PRINT"RUN":POKE53272,31:POKE53265,27
110 PRINT"ALIEN DESTROYER← IS LOADING"
120 PRINT"COPYRIGHT 1985 BY MRI SOFT"
130 POKE631,19:FORI=1TO3:POKE631+I,13:NEXT:POKE198,5:STOP
```



Ein Geschicklichkeitsspiel für zwei Personen



Schauplatz dieses Spiels ist eine zerklüftete Landschaft am Fuße eines hochaufragenden Vulkans. Hier stehen sich beim mitternächtlichen Duell zwei Panzer gegenüber. In einem unerbitterten Gefecht müssen Sie ein wachsames Auge auf die gegnerischen Raketen und herabstürzenden Meteore haben, damit Sie in Ihrem Panzer nicht getroffen werden. Es gilt also, im richtigen Augenblick blitzschnell auszuweichen. Ein Spiel, bei dem Sie mit Ihrem Partner die Reaktionsfähigkeit testen können.

```
1 REM  ***********************
2 REM  *                     *
3 REM  *        DUELL        *
4 REM  *      (C) 1985       *
5 REM  *     WRITTEN BY      *
6 REM  *  CHRISTIAN WURZER   *
7 REM  *                     *
8 REM  *  FOR COMMODORE 64   *
9 REM  *                     *
10 REM ***********************
11 :
99 POKE53280,0:POKE53281,0:GOTO3500
100 :
200 SYS49152:POKE56325,14:POKEV+30,0
210 K=PEEK(V+30)
250 IFK=9THEN500
251 IFK=65THEN500
252 IFK=6THEN600
253 IFK=68THEN600
300 GOTO210
500 REM ** PANZER 1 GETROFFEN
502 POKEV+16,PEEK(V+16)AND239:POKEV+8,PEEK(V):POKEV+21,28+2+64
504 POKE2044,196:FORT=0TO30:NEXT:POKE53206,1:SYS53200
505 POKE2044,197:FORT=0TO30:NEXT
506 POKE2044,198:FORT=0TO30:NEXT
507 POKE2044,199:FORT=0TO30:NEXT
510 POKEV+21,12+2+64:FORT=0TO99:NEXT
520 L1=L1-1:IFL1<0THEN560
525 POKE214,21:POKE211,9:SYS58640:PRINT"■▨"L1:POKEV+30,0
550 POKEV+21,15+64:GOTO252
560 REM ** GAME OVER FOR 1
561 :
562 POKEV+21,4
570 GOTO700
600 REM ** PANZER 2 GETROFFEN
602 POKEV+16,(PEEK(V+16))OR16:POKEV+8,PEEK(V+4):POKEV+21,19+8+64
604 POKE2044,196:FORT=0TO30:NEXT:POKE53206,1:SYS53200
605 POKE2044,197:FORT=0TO30:NEXT
606 POKE2044,198:FORT=0TO30:NEXT
607 POKE2044,199:FORT=0TO30:NEXT
610 POKEV+21,3+8+64:FORT=0TO99:NEXT
620 L2=L2-1:IFL2<0THEN660
625 POKE214,21:POKE211,36:SYS58640:PRINT"■▨"L2:POKEV+30,0
650 POKEV+21,15+64:GOTO210
660 REM ** GAME OVER FOR 2
661 :
662 POKEV+21,1
700 REM ** GAME OVER !!!!!!
710 POKE214,5:POKE211,15:SYS58640:PRINT"▨GAME OVER"
720 PRINT"▨▨▨ KURZ TASTE |N| DRUECKEN = NEUES SPIEL"
725 GETA$:IFA$<>"N"THEN725
730 GOTO20000
1000 REM ** MASCHINENPROGRAMM
1001 :
1002 DATA120,169,192,141,21,3,169,13,141,20,3,88,96,173,13,208,141,45,208
1007 DATA174,0,220,224,112,176,62,174,195,2,224,0,208,55,173,16,208,41,253,141
1008 DATA16,208,174,0,208,142,2,208,174,1,208,142,3,208,162,255,142,195,2
1009 DATA162,0,142,4,212,162,4,142,1,212,162,10,142,5,212,162,15,142,24,212,162
1010 DATA129,142,4,212,162,1,142,179,2
1012 DATA169,0,141,192,2,173,0,220,41,239,141,253,207
1014 DATA174,253,207,224,107,208,5,169,255,141,192,2,174,253,207,224,103
1016 DATA208,5,169,1,141,192,2
1020 DATA174,0,208,224,30,208,5,169,1,141,192,2,174,0,208,224,99,208,5,169,255
1022 DATA141,192,2
1107 DATA174,1,220,224,240,176,62,174,199,2,224,0,208,55,173,16,208,9,8,141
1108 DATA16,208,174,4,208,142,6,208,174,5,208,142,7,208,162,255,142,199,2
1109 DATA162,0,142,11,212,162,4,142,8,212,162,10,142,12,212,162,15
1110 DATA142,24,212,162,129,142,11,212,162,1,142,183,2
1112 DATA169,0,141,196,2,173,1,220,41,111,141,254,207
1114 DATA174,254,207,224,107,208,5,169,255,141,196,2,174,254,207,224,103
1116 DATA208,5,169,1,141,196,2
1120 DATA174,4,208,224,2,208,5,169,1,141,196,2,174,4,208,224,70,208,5,169,255
1122 DATA141,196,2
1502 DATA174,3,208,224,70,208,5,162,1,142,195,2
```

```
1503 DATA174,3,208,224,80,208,5,162,5,142,179,2
1504 DATA174,3,208,224,90,208,5,162,3,142,179,2
1506 DATA174,3,208,224,120,208,5,162,1,142,179,2
1515 DATA174,3,208,224,200,208,8,162,0,142,195,2,142,3,208
1602 DATA174,7,208,224,70,208,5,162,1,142,199,2
1603 DATA174,7,208,224,80,208,5,162,5,142,183,2
1604 DATA174,7,208,224,90,208,5,162,3,142,183,2
1606 DATA174,7,208,224,120,208,5,162,1,142,183,2
1615 DATA174,7,208,224,200,208,8,162,0,142,199,2,142,7,208
1710 DATA173,16,208,41,32,170,224,32,240,12,174,10,208,224,40,176,17,169,1
1715 DATA141,202,2,174,10,208,224,40,144,5,169,255,141,202,2
1725 DATA174,205,2,224,0,208,37,173,16,208,41,191,141,16,208,173,16,208,41,32
1730 DATA170,224,32,208,8,173,16,208,9,64,141,16,208,173,10,208,141,12,208
1735 DATA169,1,141,205,2
1745 DATA174,13,208,224,200,208,8,169,0,141,205,2,141,13,208
2020 DATA162,15,169,128,141,61,3,141,60,3,222,208,2,208,44,189,176,2,157,208,2
2022 DATA189,192,2,240,33,16,12,189,0,208,8,222,0,208,40,240,7,208,19,254,0,208
2024 DATA208,14,173,60,3,208,9,173,61,3,77,16,208,141,16,208,173,60,3,208,3,78
2026 DATA61,3,73,128,141,60,3,202,16,191,76,49,234,-1
2200 DATA162,0,142,18,212,162,255,142,15,212,162,10,142,19,212,162,15,142,24
2210 DATA212,162,129,142,18,212,96,-1
2510 DATA120,169,49,133,1,169,0,133,98,133,100,169,208,133,99,169,56,133,101
2520 DATA162,16,160,0,177,98,145,100,200,208,249,230,99,230,101,202,208,242
2530 DATA169,55,133,1,88,96,-1
2534 DATA255,255,131,0,199,231,239,239,255,255,255,255,127,191,191,191
2535 DATA239,207,207,159,128,3,255,255,175,174,174,110,221,193,255,255
2536 DATA64,239,227,223,223,129,255,255,191,223,223,223,189,3,255,255
2537 DATA0,0,0,0,1,0,0,0,-1
3000 REM ** SPRITES
3001 :
3002 :
3010 REM ** PANZER 2
3020 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,1,128,,192,,96,,60,,63,,31,255,224,63,255
3021 DATA240,31,255,224,13,182,192,6,219,128,,,,,,,,,,,,,
3030 REM ** RAKETE 2
3032 DATA,,,,,,16,,56,,,124,,,56,,,16,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
3034 DATA,,,,,,
3040 REM ** PANZER 1
3042 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,3,,6,,,12,,,120,,1,248,,31,255,224,63,255,240
3043 DATA31,255,224,13,182,192,7,109,128,,,,,,,,,,,,,
3050 REM ** RAKETE 1
3052 DATA,,,,,,,,16,,,56,,,124,,,56,,,16,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
3053 DATA,,,
3060 REM ** EXPLOSION 1
3062 DATA,,,,,,,,,16,,64,12,1,128,6,3,,3,6,,1,172,,,248,,1,112,,,248,,,216,,1
3063 DATA172,,3,134,,6,3,,12,1,128,8,,128,16,,64,,,,,,,,,,
3070 REM ** EXPLOSION 2
3072 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,32,,1,4,,1,140,,,,,2,2,,,,,1,140,,1,4,,,32,,,,,,,,,,,
3073 DATA,,,,,,,,,,,,
3080 REM ** EXPLOSION 3
3082 DATA,,,,,,,,,,,32,,,,,2,2,,3,6,,,,,,,,,8,,128,,,,,,,3,6,,2,2,,,,,,32,,,,,,,,,
3083 DATA,,,,,,,,,
3090 REM ** EXPLOSION 4
3092 DATA,32,,,32,,,,,8,,128,12,1,128,,,,,,,,,,,,,,96,,48,,,,,,,,,,,,,,,12,1,128
3093 DATA8,,128,,,,,32,,,32,,,,,,,,,
3100 REM ** METEOR
3105 DATA,,,1,,,6,192,,13,160,,6,200,,25,176,,10,80,,5,96,,3,64,,2,,,,,,,,,,,
3110 DATA,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
3500 PRINT"▚▚▚▚▚▚▚ ▛ ▀▀ ▟▀ ▟▀ ▟ ▀▀ ▟▀   ▟"
3505 PRINT" ▌ ▀ ▌ ▀ ▌ ▀ ▌ ▀ ▌ ▀   ▌ ▀   ▌ "
3510 PRINT" ▌ ▀ ▌ ▀ ▌ ▀ ▌ ▀ ▌  ▀  ▌ ▀   ▌ "
3515 PRINT" ▌ ▀ ▌ ▀ ▌ ▀ ▌ ▀ ▌ ▀   ▌ ▀   ▌ "
3520 PRINT" ▌ ▀▀ ▚▄ ▀▀ ▚▄ ▀▀ ▚▄ ▀▀ ▚▄ ▀▀"
3522 PRINT"▚▌ ▔▔▔ ▔▔▔ ▔▔▔ ▔▔▔ ▔▔▔▄▄▄      ▙▁▁▁"
3523 PRINT"▚▌                      ▔▔▔▔     "
3524 PRINT"▚▌▁▁▁ ▁▁▄▀▔▔ ▔▔▀▄▄▁▁ ▁▁▄▄▁▁  ▁▁▄▁▁ "
3530 PRINT"▚▚▚   EIN ACTIONSPIEL FUER 2 PERSONEN!"
3540 PRINT"▚JOYSTICKS AN PORT 1 UND 2 ANSCHLIESSEN"
3544 PRINT"▚▚BITTE WARTEN - DATEN WERDEN EINGELESEN"
4000 REM ** EINLESEN DER DATEN
4001 :
4010 FORT=0TO999:READQ:IFQ=-1THEN4020
4015 POKE49152+T,Q:NEXT
4020 FORT=0TO999:READQ:IFQ=-1THEN4050
4025 POKE53200+T,Q:NEXT
```

```
4050 FORT=0TO999:READQ:IFQ=-1THEN4065
4060 POKE53000+T,Q:NEXT
4065 SYS53000:POKE53272,(PEEK(53272)AND240)OR14
4070 FORT=0TO999:READQ:IFQ=-1THEN5000
4080 POKE14336+35*8+T,Q:NEXT
5000 FORT=0TO63:READQ:POKE12288+T,Q:NEXT
5002 FORT=0TO63:READQ:POKE12352+T,Q:NEXT
5004 FORT=0TO63:READQ:POKE12416+T,Q:NEXT
5006 FORT=0TO63:READQ:POKE12480+T,Q:NEXT
5008 FORT=0TO63:READQ:POKE12544+T,Q:NEXT
5010 FORT=0TO63:READQ:POKE12608+T,Q:NEXT
5012 FORT=0TO63:READQ:POKE12672+T,Q:NEXT
5014 FORT=0TO63:READQ:POKE12736+T,Q:NEXT
5016 FORT=0TO63:READQ:POKE12800+T,Q:NEXT
6030 POKE53206,2:SYS53200:POKE54272+19,13
6040 PRINT"TI    KURZ TASTE ｜N｜ DRUECKEN = START   "
6050 GETA$:IFA$<>"N"THEN6050
6051 POKE53206,255:SYS53200
19999 :
20000 REM ** VARIABLEN, DATEN, ETC.
20001 :
20010 V=53248:L1=9:L2=9
20020 FORT=688TO719:POKET,0:NEXT
20030 POKE688,3:POKE692,3
20031 POKE690,2:POKE691,1:POKE701,2:POKE700,10:POKE716,1
20032 POKE694,2:POKE695,1:POKE698,6
20040 POKE706,1:POKE710,255:POKE714,1
20050 POKE2042,192:POKE2043,193:POKE2040,194:POKE2041,195:POKE2046,200
20052 FORT=39TO44:POKEV+T,15:NEXT
20060 POKEV,60:POKEV+1,190
20061 POKEV+4,60:POKEV+5,190
20062 POKEV+8,60:POKEV+9,190:POKEV+13,0
20063 POKEV+3,0:POKEV+7,0
21000 POKEV+21,79:POKEV+16,4
30000 REM ** GRAFIK
30010 PRINT"J"
30011 PRINT"■)    ■■)    ■■■■)    ):TII         )■■■■■) :TTT)■■■■■    ) "
30100 POKE214,13:POKE211,0:SYS58640
30102 PRINTTAB(19)"■■■ ■"
30103 PRINTTAB(19)"■   "
30104 PRINTTAB(19)"■   ▌"
30105 PRINTTAB(18)" ■■    ■"
30106 PRINTTAB(17)"■▔       ■":PRINT":T■■ ■ ■"
30107 PRINT":■■  ■"
30110 PRINT"■■   ▔▔■▁▁■▁▁■▔▔         ▔▔■▁▁▁▁■▔▔   "
30112 PRINT"■]                   ■#$■                 "
30115 PRINT"■]                   ■%&'((■              "
30116 PRINT"■] PANZER   9                 PANZER   9  "
30117 PRINT"■]                                        ":GOTO100
READY.
```

Auftrag für Gelegenheitsanzeigen in Homecomputer

Homecomputer
Landstraße 29
Postfach 41
3444 Wehretal 1

Name und Adresse ______________________

Abo-Nr. ______________________

Unterschrift ______ Ich zahle sofort nach Rechnungserhalt ______ Datum ______

Unter der Rubrik „Kleinanzeigen" veröffentlichen wir Gelegenheitsanzeigen für Verkaufsangebote, Kauf- und Tauschgesuche, Kontaktaufnahme bzw. Erfahrungsaustausch usw.

Preise für „Kleinanzeigen":
Private Gelegenheitsanzeige je Druckzeile 5,— DM inkl. MwSt.
Chiffregebühr je Anzeige 10,— DM.
Gewerbliche Gelegenheitsanzeige je Druckzeile 11,— DM inkl. MwSt. (dürfen nicht unter Chiffre erscheinen).

Ich wünsche folgenden Text zu veröffentlichen:

Zutreffendes ankreuzen
- ☐ Ankäufe
- ☐ Verkäufe
- ☐ Kontakte
- ☐ Tausch
- ☐ Geschäftsempfehlungen
- ☐ Verschiedenes
- ☐ gewerblich
- ☐ privat

Kleinanzeigen

Verkäufe

Commodore 64 – Große Auswahl Programme (neue Spiele, Programmiersprache, u. a.) Kostenlos Katalog. Besondere Ermäßigung! Schreiben Sie an deutsche oder englische Spr.

TI-99/4A + Ex-Basic + Dattasette + 2 Joystiks + 3 Bücher + 10 Cassetten mit Software + viele Zeitschriften, VB 500,–. Tel.: 05 31 / 50 05 00 bei R. Schöne in Brg.

C-64: superschnelle Action: **3D-FORTRESS** (Raumjäger, Ufos, Energiescheiben, Laser etc.) und **3D-Vampir** und **PANZERFIGHT** auf Tape = **15,–** + 5,– DM Porto (Schein/V-Scheck). **Lieferung 48 Std.** C. Wurzer, Grüntenweg 14, 85 Nürnberg

Apple II Comp. m. getr. Tast. (Leistungsfäh. als 2+), 3 Mon. alt, 2 eingeb. Floppies, 22-MHz-Monitor, VB 2400,–. Tel.: 0 29 22 / 21 12 ab 13 Uhr

Apple II: E. T. (Alleslerner) o. Geldspieler. Tamm, Solmsstr. 43, 1 Berlin 61

TI-99/4A: TI + EX-Basicprogramme verk. Info gegen Rückporto. B. Knedel, Tulpengasse 16, 3171 Weyhausen. Tel. 0 53 62 / 7 11 87

Verk. ZX 81 (Fol.-Tast. Def.) + 16K + Netzt. + Koaxkabel + Rec.-Kab. + deut. Anltg. + Buch M.80 Prgr., zus. 120,– DM. Chr. Lenk, Langlütjensand 4, 28 HB 66, Tel. 04 21 / 58 73 26

Verkaufe **Programme** für VC 20 + C 64. G. Disser, Schulstr. 42, 6451 Mainhausen

Verkaufe Super-Grafik-Abenteuer „Jetset-Freddy". Mit Highscoreliste, 2 Spielstufen und 6 Höhlen (auf Cassette)! 15,– DM an Bernd Schissler, Hölderlinstr. 3, 7117 Bitzfeld

TI-99/4A: Super-**3D**-Spiele, Datei, Adventure, **Action,** Grafikprg./ab **1,– DM**/Info 1,– DM. C. Wurzer, Grüntenweg 14, 85 Nbg.

ZX81-Hi-Res-Toolkit, 256/192 Grafikpunkte + 16 MC-Befehle: PLOT, DRAW, TEXT etc. **25,– DM**
ZX81-Turbotape, 12 x schnelleres LOAD+SAVE, sehr sicher! **20,– DM,** zusammen **nur 35,– DM!**
Info + Blitzversand von S. Schmidt, Lindenseestr. 9 6090 Rüsselsheim 5

Verkaufe: TI-99/4A + Ext. Basic + Joysticks + Recorder + Kabel + TI-Invader + dt. Handbuch + ca. 70 PGM. + 1 TI-Magazin + Chip-Buch. VB: 700,– DM. Tel.: 02 21 / 60 76 76

TI 99: Alpiner/Car Wars/ Tombstone City/Ti-Invaders/ Joysticks gegen Gebot. T.: 09 11 / 51 27 93

C-64-Forth. Diese neue Sprache jetzt auch f. **C-64** Cass.-Vers. DM 63,–/76,–. Diskvers. inkl. Handb. (einz. DM 25,–) **D-BASIC,** prof. BASIC erw., DM 33,– D. Luda, Staudinger Str. 65, 8000 München 83

Verk. TI-99/4A + Ex-Basic + Sprach-Synthesizer + Joyst.-Adapter + ca. 100 Prg. + Zubehör. VB. A. Neuburger, Feldstr. 16, 7505 Ettl. 8, Tel. 0 72 43 / 2 91 75.

Verkaufe **Reset-Tasten** für C-64 und VC20. Ohne Einbau nur Einstecken. Für 10,- DM (3 Stck. 20,-) nur Schein, keine Nachnahme. Zu bestellen bei: S. Valentino Frankfurter Str. 285, 6300 Gießen.

Wenn ihr „Mugsy von Melbourne House" wollt, dann kriegt ihr es für 35 DM (vielleicht) noch bei: Jan Weigner, Carl-Schurz-Str. 11, 2800 Bremen 1, Tel. 04 21 / 34 63 87

TI 99/4 Ext.-Spiel nur für Erwachsene – bitte Alter ang. zum absoluten Preishit von nur DM 10,– im Umschl. an T. Karbach, Remscheider Str. 18, 5650 Solingen 1

Gratis habe ich leider nichts, aber ich verkaufe meine **Telespielkassetten** zum Sonderpreis. Superman, Dame, Fußball, Backgammon, Schach, Yars Revenger, Sky Diver, Basketball, Verlords, Breakout, Outlaw, Night Driver, Defender, Astroids, Air Sea Battle, alle noch in Orginalverpackung von Atari für ca. 25,- DM pro Stck. Vom ATARI 800 mit Disk verkaufe ich (nur Orginal, also nur 1 x vorhanden): **ROM** Pac-Man, Donkey-Kong, Centiped Stck. 50,-. **Disk,** Bandits, Frogger, Pool 1.5, Stck. 70,- DM. Tel. 0 56 52 / 16 27. Elmar Meder, Hardtstr. 1, 3437 Bad Sooden-Allendorf

Ankäufe

TI-99/4A
Suche **Extended Basic Modul** evtl. Tausch gegen **Editoriassembler** sowie Maschinensprachprogramme z. B. **Flugsimulator** und **Ex. Basic Spiel Miner 2049** (USA-Version).
Tel. 0 71 32 / 3 76 08

Suche
VC-20-Programme
Fritz, Wichdorfer Str.14
3501 Emstal 2

Suche **Drucker** für ZX81 (mögl. gebraucht). Tel. 0 26 41 / 33 62

Suche: Gute und billige Software auf Diskette für 64K Atari 600XL. Angebote an: Michael Ebeling, Riepener Straße 7, 3061 Beckedorf

TI 99/4 A, Zubehör, Module und Programme gesucht. Chiffre. ■

Suche für **TIGG/4A** Speicherer W., Schnittst., Ext. B., Diskettengerät kpl., Per. box. Postkarte an: E. B., Box 200, CH-2540 Grenchen.

C-64. Suche Assembler, Pascal, Forth und andere Programmiersprachen. Tauschmaterial vorhanden. Stefan Schneider, Meerschlader Weg 1, 5275 Bergneustadt

Kontakte

Hallo Spektrumfreaks. Ich möchte mit euch gerne Prog. tauschen. Liste, ob groß oder klein, an: Robert Weidinger, Schönmetzlerstr. 10, 8050 Freising oder Sams.– Diens. 0 81 61 / 43 72

Kontakt mit 2 x 81 + Spektrum-Leuten gesucht. Frank Brasche, Kleinreutherweg 48, 85 Nbg.

Internationale Info-Zentrale. Wenn Sie etwas kaufen oder verkaufen wollen, dann rufen Sie uns an! Tel.: 0 86 52 / 6 30 61

Comp.-Club
Bad Hersfeld
sucht Mitglieder!
Kontakt über
Roland Reyer
Am Giegenberg 21
6438 Ludwigsau 1
oder Jugendhaus Hersfeld

Tausch

● ZX-Spectrum ● neue Programme ● Tauschbörse ● Info von S. Sauer ● Heideweg 8, 2720 Rotenburg ●

Tausche/Verkaufe Atari Prg. 16 K. Uwe Schöneberger, Sonnenstraße 18, 6652 Bexbach 2

Suche Software aller Art (Disk.), für Atari 800 XL u. Antic-Hefte bis März 1984, evtl. auch Computer u. Analog. Dietmar Levenhagen, Landwehr 83, 3057 Neustadt 1, Tel. 0 50 32 / 6 11 81

ZX-Spectrum
Software und Interessenaustausch
Monika Baumgartner
4021 Linz
Postfach 142 Austria
Bitte Liste beilegen

Software-Champion 1985!

Insgesamt

111 PREISE

Mitmachen – Die große Chance nutzen!!!

1. PREIS

5000,- DM

in bar



2. PREIS

Farbmonitor

Im Wert von 800,– DM

4.–111. Preis

108 ABONNEMENTS wahlweise HOMECOMPUTER oder COMPUTRONIC
im Wert von 35,– DM

3. PREIS

COMPUTER-ZUBEHÖR

Wahlweise im Gesamtwert von 300,– DM

... Da MUSS MAN MITMACHEN!!! ...

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU

FALLSCHIRMSPRINGER

Schneider CPC 464

Möchten Sie gerne mal Fallschirmspringer sein und aus 10.000 m Höhe im freien Fall die Erde erreichen?

Wenn ja, tippen Sie dieses Programm ein und starten Sie es.



Dieses Spiel versetzt Sie in die Lage eines Fallschirmspringers der in einer bestimmten Zeit auf einer Plattform landen muß, die sich bewegt.

Das Zeitlimit geht dabei von 30–100 Sekunden, und sechs Spieler haben die Möglichkeit, gegeneinander anzutreten. Dabei können Sie entscheiden, ob Sie mit Joystick oder mit der Tastatur spielen wollen.

Durch Druck auf den Feuerknopf oder die Copy-Taste springt der Fallschirmspringer aus dem Flugzeug und fällt, ohne das Sie ihn steuern können, zur Erde. Durch erneuten Druck auf eine der beiden Tasten öffnet sich der Fallschirm, und Ihre Aufgabe ist es, den Springer auf die Plattform zu lenken und dort landen zu lassen. Aber ACHTUNG, der Springer ist während der Landephase starken Windböen ausgesetzt. Am Ende des Spiels werden die Punkte und der High-Score angezeigt. Eine glückliche Landung bringt Ihnen 10 Punkte. Bei einer Landung neben der Plattform werden Ihnen 10 Punkte und bei Landung mit geschlossenem Fallschirm 20 Punkte abgezogen.

Wir wünschen allen Schneider-Fans viel Spaß mit diesem Spiel!

```
10 '**********************************
20 '** (C) 26.1.1985   BY           **
30 '**   JUERGEN WOHLFAHRT-MAHN     **
40 '**********************************
50 '**  FUER SCHNEIDER     CPC-464  **
60 '**********************************
70 CLS:ON BREAK GOSUB 1260
80 SYMBOL AFTER 97
90 'FLUGZEUG
100 SYMBOL 97,0,0,192,224,240,255,254,127:SYMBOL 98,0,0,0,0,0,255,0,255:SYMBOL 9
9,0,0,0,0,0,248,126,255
110 'FALLSCHIRMSPRINGER
120 SYMBOL 100,0,7,31,54,238,255,128,64:SYMBOL 101,0,192,240,220,238,254,2,4
130 SYMBOL 102,35,19,9,7,1,2,2,2:SYMBOL 103,136,144,32,192,0,128,128,128
140 'PLATTFORM
150 SYMBOL 104,0,0,0,0,0,0,0,255
160 'FAHNEN
170 SYMBOL 105,30,30,30,16,16,16,16,16:SYMBOL 106,16,24,28,22,16,16,16,16:SYMBOL
 107,16,16,16,16,16,16,16,16
180 SYMBOL 108,16,48,112,208,16,16,16,16:SYMBOL 109,240,240,240,16,16,16,16,16
190 INK 0,11:INK 1,24:INK 2,0:BORDER 11:PEN 1:PAPER 0
200 MODE 0:LOCATE 4,12:PRINT CHR$(24);"FALLSCHIRMSPRINGER";CHR$(24)
210 IF INKEY$=""THEN 210
220 MODE 1:LOCATE 15,12:PRINT"BY":LOCATE 5,14:PRINT"JUERGEN WOHLFAHRT-MAHN"

230 IF INKEY$=""THEN 230
240 CLS:LOCATE 4,12:PRINT"BRAUCHST DU INSTRUCTIONEN ?"
250 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 250 ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN 350
260 'EINLEITUNG
270 CLS:LOCATE 5,1:PRINT"FALLSCHIRMSPRINGER"
280 LOCATE 1,3:PRINT"SIE SIND EIN SPORTFALLSCHIRMSPRINGER,":LOCATE 1,5:PRINT"DER
 ES SICH ZUM ZIEL GEMACHT HAT,AUF ":LOCATE 1,7:PRINT
"EINER BEWEGLICHEN PLATTFORM ZU ":LOCATE 1,9:PRINT"LANDEN."
290 LOCATE 38,25:PRINT">>";:IF INKEY$=""THEN 290
300 CLS:LOCATE 5,1:PRINT"FALLSCHIRMSPRINGER":LOCATE 3,4:PRINT"STEUERUNG":LOCATE
1,7:PRINT"DER SPRINGER KANN MIT DEM JOYSTICK 1":LOCA
TE 1,9:PRINT"ODER MIT DEN CURSOR-TASTEN GESTEUERT":LOCATE 1,11:PRINT"WERDEN,DABE
I WIRD DIE COPY-TASTE ZUM"
310 LOCATE 1,13:PRINT"ABSPRINGEN UND ZUM OEFFNEN DES FALL-":LOCATE 1,15:PRINT"SC
HIRMS GEBRAUCHT"
320 LOCATE 1,18:PRINT"AUF DER ERDE STEHT EINE WINDFAHNE,DIE ":LOCATE 1,20:PRINT"
IHNEN BEIM LANDEANFLUG SEHR NUETZLICH ":LOCATE 1,22:
PRINT"SEIN WIRD."
330 LOCATE 5,25:PEN 2:PRINT"ALLES KLAR?":PEN 1
340 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 340 ELSE IF A$="J" OR A$="j"THEN 350 ELSE 270
350 CLS:INPUT"WIEVIELE SPIELER SIND SIE (1-5)?",Q:IF Q<1 OR Q>5 THEN 350
360 CLS:INPUT"WIEVIEL ZEIT SOLL JEDER SPIELER ZUR VER-FUEGUNG HABEN (30-100)?",T
I:IF TI<30 OR TI>100 THEN 360
370 CLS:PRINT"WOMIT WILLST DU SPIELEN :":PRINT:PRINT CHR$(24);" 1 ";CHR$(24);" J
OYSTICK":PRINT:PRINT CHR$(24);" 2 ";CHR$(24);" TASTA
TUR";
380 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 380 ELSE IF A$="1" THEN STICK=1 ELSE IF A$="2"THEN ST
ICK=0 ELSE 380
390 INK 0,11:INK 1,24:INK 2,0:INK 3,9:BORDER 11:PEN 1:PAPER 0:PEN #1,2:PEN #2,1:
PAPER #2,3
400 FOR A=1 TO 5:PU(A)=0:NEXT:FOR ANZ=1 TO Q
410 TAGOFF:MODE 0:LOCATE 1,12:PRINT"SPIELER ";ANZ;"BEREIT":FOR PAU=1 TO 1500:NEX
T:CALL &BB18:MODE 1
420 FL$="abc":SP1$="de":SP2$="fg":PL$=STRING$(3,CHR$(210))
430 WINDOW #1,1,40,24,25:WINDOW #2,20,22,22,22:WINDOW #3,30,33,24,24:WINDOW #4,1
5,18,24,24
440 Z=INT(TIME/300)
450 TAGOFF:CLG:DI:PEN 3:FOR I=1 TO 40:LOCATE I,22:PRINT CHR$(143);:NEXT:PEN 1:EI
:TAG
460 CLS#1:PRINT#1,"PUNKTE:               ZEIT:":PRINT#2,"k"
470 'HAUPTPROGRAMM
480 EVERY 150 GOSUB 1100
490 SPR=0:WI=0:SPO=0:TPO=0:RU=0:GOSUB 1090
500 ZEIT=INT(TIME/300)-Z:PRINT #3,ZEIT;:IF ZEIT>=TI THEN 1170
510 IF STICK=0 THEN 550
520 JO=JOY(0):IF JO>=16 THEN GOSUB 700
530 IF JO=4 THEN GOSUB 620 ELSE IF JO=8 THEN GOSUB 660
540 GOTO 570
550 JO$=INKEY$:IF JO$=CHR$(224)THEN GOSUB 700
560 IF JO$=CHR$(242)THEN GOSUB 620 ELSE IF JO$=CHR$(243)THEN GOSUB 660
570 GOTO 770
```

```
580 IF SPR>0 THEN GOSUB 990
590 GOSUB 920
600 GOTO 500
610 'SPRINGER NACH LINKS
620 IF SPR<2 THEN RETURN
630 GOSUB 1070:SPO=SPO+WI-8:IF SPO<0 THEN SPO=0
640 GOSUB 1080:RETURN
650 'SPRINGER NACH RECHTS
660 IF SPR<2 THEN RETURN
670 GOSUB 1070:SPO=SPO+WI+8:IF SPO>610 THEN SPO=610
680 GOSUB 1080:RETURN
690 'ABSPRUNG
700 IF SPR=1 THEN 740 ELSE IF SPR=2 THEN RETURN
710 DI:IF A>630 OR A<10 THEN A=10
720 PLOT -10,-10,2:MOVE A,350:PRINT CHR$(248);:PLOT -10,-10,1:EI
730 RU=10:SPR=1:SPO=A:TPO=350:RETURN
740 SOUND 1,0,10,,,,3
750 SPO=SPO-8:DI:PLOT -10,-10,2:MOVE SPO,TPO:PRINT SP2$;:MOVE SPO,TPO+16:PRINT S
P1$;:PLOT -10,-10,1:EI
760 RU=4:SPR=2:RETURN
770 TE=TEST(SPO+16,TPO-20)
780 IF TE=3 AND SPR=1 THEN 890
790 IF TE=3 THEN 860
800 IF TE=1 AND SPR<>0 THEN 840
810 IF TE=1 AND SPR=0 THEN 860
820 GOTO 580
830 'GELANDET
840 PU(ANZ)=PU(ANZ)+10:SOUND 1,119,10:SOUND 1,113,10:SOUND 1,100,20:GOTO 450
850 'BRUCHLANDUNG
860 PU(ANZ)=PU(ANZ)-10:IF PU(ANZ)<0 THEN PU(ANZ)=0
870 GOTO 900
880 'ABSTURZ
890 PU(ANZ)=PU(ANZ)-20:IF PU(ANZ)<0 THEN PU(ANZ)=0
900 SOUND 1,0,10,,,,10:SOUND 1,0,10,,,,5:GOTO 450
910 'SPEUERRUNG FUER FLUGZEUG
920 DI:MOVE A,370:PRINT"    ";:A=A+14:IF A>630 THEN A=-10
930 MOVE A,370:PRINT FL$;:EI
940 'STEUERUNG FUER PLATTFORM
950 DI:MOVE B,78:PRINT"    ";:B=B-8:IF B<-30 THEN B=640
960 MOVE B,78:PRINT PL$;:EI
970 RETURN
980 ' BEW. FALLSCHIRMSPRINGER
990 IF SPR=2 THEN 1030 ELSE DI:MOVE SPO,TPO:PRINT" ";:EI
1000 TPO=TPO-RU
1010 DI:PLOT -10,-10,2:MOVE SPO,TPO:PRINT CHR$(248);:PLOT -10,-10,1:EI
1020 RETURN
1030 GOSUB 1070
1040 TPO=TPO-RU:SPO=SPO+WI
1050 IF SPO<0 THEN SPO=0 ELSE IF SPO>610 THEN SPO=610
1060 GOSUB 1080:RETURN
1070 DI:MOVE SPO,TPO:PRINT"  ";:MOVE SPO,TPO+16:PRINT"  ";:EI:RETURN
1080 DI:PLOT -10,-10,2:MOVE SPO,TPO:PRINT"fg";:MOVE SPO,TPO+16:PRINT"de";:PLOT -
10,-10,1:EI:RETURN
1090 PRINT#4,PU(ANZ);:RETURN
1100 'WIND
1110 ON INT(RND*4)+1 GOTO 1120,1130,1140,1150
1120 PRINT#2,"i":WI=4:RETURN
1130 PRINT#2,"j":WI=2:RETURN
1140 PRINT#2,"k":WI=0:RETURN
1150 PRINT#2,"l":WI=-2:RETURN
1160 PRINT#2,"m":WI=-4:RETURN
1170 RE=REMAIN(0):FOR PAU=60 TO 200:SOUND 1,PAU,1:NEXT:CLS:NEXT ANZ:TAGOFF:SYMBO
L AFTER 240
1180 FOR ANZ=1 TO Q:LOCATE 4,ANZ*2:PRINT"SPIELER ";ANZ;"    ";PU(ANZ),"PUNKTE":IF
 PU(ANZ)>HSC THEN HSC=PU(ANZ)
1190 NEXT ANZ
1200 LOCATE 5,20:PRINT"DER HIGH-SCORE IST";HSC
1210 LOCATE 10,14:PRINT"GAME OVER": LOCATE 9,16:PRINT"NOCH EINMAL?"
1220 A$=INKEY$:IF A$="J"OR A$="j"THEN 70
1230 IF A$="N"OR A$="n"THEN 1260
1240 PRINT CHR$(7)
1250 LOCATE 10,14:PRINT"          ":FOR PAU=1 TO 500:NEXT:GOTO 1210
1260 PEN 1:INK 1,24:PAPER 0:INK 0,1:BORDER 1
1270 SYMBOL AFTER 240
```

STEINSCHLAG

ZX-81

VORSICHT STEINSCHLAG!!!

Das Spiel Steinschlag sollten Sie nicht ohne Sturzhelm spielen. Sie haben die Aufgabe, den rechten und linken Bildschirmrand zu erreichen.

Achten Sie jedoch darauf, daß Sie nicht von den herabfallenden Steinen getroffen werden, denn sonst verlieren Sie eines Ihrer drei Leben. Also seien Sie auf der Hut, und suchen Sie unter den Schutzblöcken Schutz. Beim Erreichen der Kästchen erhalten Sie 200 Punkte, und die von den herabfallenden Steinen zerstörten Schutzblöcke werden zum Teil erneuert.

Bei 5000 Punkten erhalten Sie ein zusätzliches Leben.

Das Spiel beginnt mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden und wird immer schneller. Reicht die Geschwindigkeit aber noch nicht aus, kann man durch POKEN der Adressen 17390–17396 mit dem Wert 0 die Warteschleifen abbauen.

Ein Ausstieg aus dem Maschinenprogramm ist nicht möglich, deshalb sollte vor dem Starten das Programm vorsichtshalber abgespeichert werden.

Eingabebeschreibung:
Als Vorbereitung für das Spiel muß ein kleines Hilfsprogramm eingegeben werden. Durch RUN wird es gestartet und für die Erstellung einer REM-Zeile im Maschinenprogramm benötigt. Danach wird das Programm mit einer Fehlermeldung unterbrochen und muß durch RUN 70 neu gestartet werden. Jetzt kann das eigentliche Programm eingegeben werden. Geben Sie eine Zahl ein, deren Wert über 255 liegt, springt das Programm zwecks Fehlerkorrektur auf die vorige Adresse zurück.

```
    1 REM
              ***************
              *             *
              * STEINSCHLAG *
              *             *
              *     VON     *
              *             *
              *   A. GEIS   *
              *             *
              ***************

   10 LET A$="21D004E52182403E1CC
D26052A7F4023227F40E12B7CB520EAC
3"
   20 FOR Q=1 TO LEN A$ STEP 2
   30 POKE 32000+INT (Q/2),(CODE
A$(Q TO Q)-28)*16+(CODE A$(Q+1 T
O Q+1)-28)
   40 NEXT Q
   50 FAST
   60 RAND USR 32000
   70 SLOW
  100 LET ADRESSE=16514
  110 LET PRUEFSUMME=0
  120 FOR Q=1 TO 10
  130 PRINT AT 21,0;ADRESSE;" ";
  140 FOR W=1 TO 6
  150 INPUT WERT
  160 IF WERT<256 THEN GOTO 210
  170 SCROLL
  180 LET ADRESSE=ADRESSE-2
  190 LET PRUEFSUMME=PRUEFSUMME-P
EEK (ADRESSE+1)
  200 LET W=W-2
  205 GOTO 240
  210 POKE ADRESSE,WERT
  220 PRINT TAB W*4+6-LEN STR$ WE
RT;WERT;
  230 LET PRUEFSUMME=PRUEFSUMME+W
ERT
  240 LET ADRESSE=ADRESSE+1
  250 IF ADRESSE=17732 THEN GOTO
400
  260 NEXT W
  270 SCROLL
  280 NEXT Q
  290 PRINT AT 21,0;"PRUEFSUMME="
;PRUEFSUMME
  300 SCROLL
  310 PRINT "RICHTIGER WERT ?"
  315 SCROLL
  320 IF INKEY$="" THEN GOTO 320
  330 IF INKEY$="J" THEN GOTO 110
  340 IF INKEY$<>"N" THEN GOTO 32
0
  350 LET ADRESSE=ADRESSE-60
  360 GOTO 110
  400 CLS
  410 SAVE "STEINSCHLAG
  420 PRINT AT 10,5;"STEINSCHLAG
IST GELADEN"
  430 FOR Q=1 TO 100
  440 NEXT Q
  450 RAND USR 17016
```

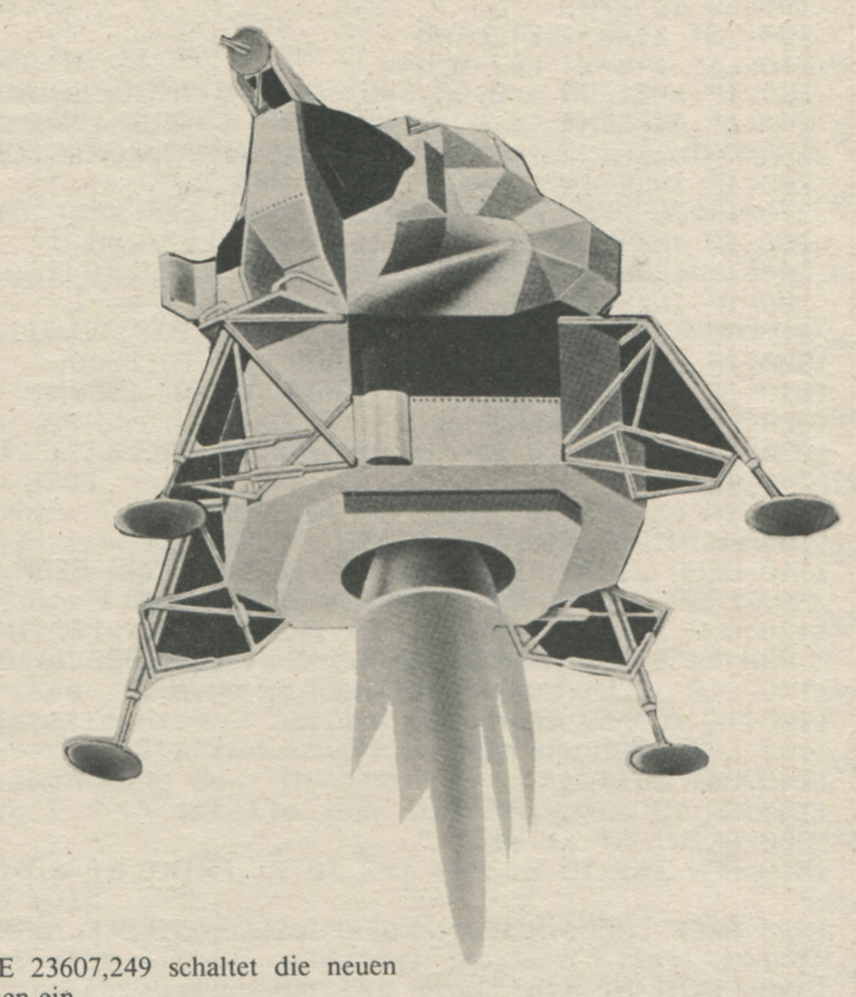
```
16514     6   9  33   0 112  54
16520     0  35  16 251  42  12
16526    64  14  24   6  32  35
16532    54   0  16 251  35  13
16538    32 245 201   1  24   3
16544    42  12  64   9  62   1
16550     1  32   0 237 185  32
16556     3  35  54   0   1 247
16562     2  62   1 237 185  32
16568    45  35  54   0  17  33
PRUEFSUMME=3340
16574     0  25 126 235  33  14
16580    69 197   1   5   0 237
16586   185  32  13 126 235 119
16592    17  34   0  55  63 237
16598    82 193  24 217 235  58
```

```
16604      5 112 167  32 239  34
16610      4 112  24 234 205 141
16616     65  14  34  62  64  12
16622      5  40   5 145  32 247
16628     24 243  42  12  64   9
PRUEFSUMME=5295
16634     54   1 201  33  15  69
16640     24  26  33  24  69  24
16646     23  33  50  69  24   3
16652     33  33  69  58   1 112
16658     61  40   6  60  60   1
16664      9   0   9  50   1 112
16670      6   0 120  50   7 112
16676    235  42  12  64  58   0
16682    112  79   9   1 181   2
16688      9  14   3   6   5 126
PRUEFSUMME=2745
16694    254   1  40  10 254 118
16700     40   6 254   8  40   2
16706     54   0  35  16 238 121
16712     14  28   9  79  13  32
16718    228  55  63  14  98 237
16724     66  14   3   6   3 126
16730    254   8  40  28 254   1
16736     40  15  26 119  35  19
16742     16 241 121  14  30   9
16748     79  13  32 231 201  26
PRUEFSUMME=4431
16754    167  40 239  34   4 112
16760     24 232  50   6 112  24
16766    227  42  12  64   1 215
16772      2   9 114   1  31   0
16778      9 115 201 237  91  10
16784    112  33   0  16  55  63
16790    237  82  40   7 235  70
16796     35  34  10 112 201  34
16802     10 112  24 245  14  16
16808     16 254  13  32 251  61
PRUEFSUMME=4849
16814    200  24 245  43 126 214
16820     37 204 177  65 198  38
16826    119  35  62 246 201 245
16832     42  12  64   1  17   0
16838      9  84  93  14  12   9
16844      6   6 126  79  26 145
16850     32  14  43  27  16 246
16856     42  12  64   1  17   0
16862      9 205 177  65  42  12
16868     64   1  29   0   9 205
PRUEFSUMME=4556
16874    177  65  42   2 112  35
16880     34   2 112   1 136  19
16886     55  63 237  66 204  77
16892     66 241  61  32 190 201
16898     58   0 112 167  32   5
16904     17   8   0  24   3  17
16910      0   8 205 127  65 205
16916    141  65  42  12  64  17
16922    227   0  25  17 132   0
16928    167  32   1  25  14   0
PRUEFSUMME=4264
16934     62   3  12   5  40   5
16940    145  32 247  24 243  17
16946      9   0  25  13  32 252
16952     30   4   6   6  54 128
16958     35  16 251  14  27   9
16964     29  32 243  62   0  50
16970      6 112 201  33   0   0
16976     34   2 112  30   3  42
16982     12  64   1  30   0   9
16988    126 214  23  32   5  35
PRUEFSUMME=3288
16994     29  32 247 201  62 151
17000     22  10 119 198 128  95
17006     62   3 205 166  65 123
17012     21  32 243 201 205 130
17018     64  33 166  68 237  91
17024     12  64  14  29 237 176
17030    235  14 140   9  14   9
17036      6   2 197 235   1  14
17042      0  33 152  68 237 176
17048     19 235 193  16 241  35
PRUEFSUMME=6222
17054     35  35  13  32 233  14
17060     34   9 235  33 228  68
17066     14  23 237 176 235  14
17072     43   9  54  19  35  54
17078     51  14  20   9  54  50
17084     35  54  18  17   8   0
17090    205 127  65 205 253  64
17096    205 157  64 237  91   4
17102    112 122 167  40  39  42
17108     12  64   1 181   2   9
PRUEFSUMME=4680
17114     55  63 237  82  48  19
17120    235  14   1 126  22 128
17126      6   0 119  16 254 113
17132     16 254  21  32 247  24
17138    133 235  62   0  50   5
17144    112 119  62 240 245  62
17150      7  33 251  68  94  35
17156     86  35 236 237  75  37
17162     64  55  63 237  66  40
17168     76 235  61  32 237 241
PRUEFSUMME=6057
17174     61  32 227  58   6 112
17180    167  40  33  62   0  50
17186      6 112  56   0 112  60
17192     32   5  17   8   0  24
17198      5  17   0   3  61  61
17204     50   0 112  58   8 112
17210     47  50   8 112 205 127
17216     65  56   8 112 167  32
17222      9 205  12  65  58   0
17228    112  60  24   7 205   7
PRUEFSUMME=3529
17234     65  58   0 112  61  50
17240      0 112 195 200  66  95
17246    241 205 130  64 123  50
17252      8 112  62   4  50   0
17258    112 237  91  12  64  33
17264    195  68  14  33 237 176
17270    235  14 203  22  12  30
17276      3   9   6   6  54 128
17282     35  16 251  14   3  29
17288     32 243  14   9  21  32
PRUEFSUMME=4756
17294    236  17   8   0 205 127
17300     65  42  12  64  14  32
17306      9  62  23  14   3 237
17312    185  40  18  17 195  68
17318     42  12  64  14  17 237
17324    176  62  16 205 166  65
17330    195 120  66  62  16 205
17336    166  65  35  54   0  62
17342     16 205 166  65 205 253
17348     64  62  16 205 166  65
PRUEFSUMME=5303
17354    205 157  64  58   4 112
17360    167 194  97  68  42   8
17366    112 124  37 167  40   9
17372     30  18  29  32 253  61
17378     32 248  44 125 167  40
17384      4  45  34   8 112   6
17390      4  61  32 253  16 251
17396    229  58  38  64 254 247
17402     40  19 254 239  32  31
17408     58   0 112 167  40   1
PRUEFSUMME=5451
17414     61  50   0 112 205   7
17420     65  24  30  58   0 112
17426    254  29  40   1  60  50
17432      0 112 205  12  65  24
17438     14  58   7 112  60  50
17444      7 112 254  10  32   3
17450    205 253  64  58   4 112
17456    167  32  45  58   6 112
17462    167  40  13  62   0  58
17468      6 112  62 200 205 191
PRUEFSUMME=4527
17474     65 205   2  66 225 125
17480    167  40  13  45  62  10
17486     14   0  13  32 253  61
17492     32 248  24 156  62   1
17498    205 191  65 195 202  67
17504    225  42   4 112   1   0
17510      0  62   1  86 119  12
17516     32 253 114  12  32 253
17522     16 246 205   2  65  42
17528     12  64   1  23   3   9
PRUEFSUMME=4894
17534      4  22   0  21  32 253
17540    126 254   1  32   2  54
17546      0  43  13  32 242  16
17552    240 237  67   4 112 195
17558    149  67  56  57  42  46
17564     51  56  40  45  49  38
17570     44   0   0   0 118   0
17576      0   0   0  56  40  45
17582     60  46  42  55  46  44
17588     48  42  46  57  56  56
PRUEFSUMME=3599
17594     57  58  43  42  51   0
17600     29  22  35 118  45  46
17606     44  45  22  56  40  52
17612     55  42  28  28  28  28
17618     28  28   0  56  40  52
17624     56  42  38  38  38  38
17630     28  28   0  23  23  23
17636     39  52  51  58  56   0
17642     38  49  49  42   0  33
17648     27  28  28  28   0  53
PRUEFSUMME=2183
17654     58  51  48  57  42 247
17660    253 247 251 247 247 247
17666    239 247 223 239 223 239
17672    239   1   0   9 131 138
17678    128   0  52   0  16 128
17684     17 133   0   5   0   0
17690      0   0   0  52 133 131
17696    175   0  41   0   0 177
17702      0 135   3   5   0  41
17708      0   0 177   0   0 150
PRUEFSUMME=5602
17714      0  52   0   0 175   0
17720    133   3   4   0  52   0
17726      0 175   0   0 129   0
```

MAD SPACE
ZX-Spectrum

SOS***SOS***SOS***ANDRO 1 meldet starken Energieverlust***SOS***SOS***SOS

Raumstation *Andro 1* meldet dem Hauptquartier ständig steigenden Energieverlust.
Daraufhin erhalten Sie den Auftrag, mit Hilfe einer Raumfähre Energiekristalle einzusammeln und die Raumstation zu versorgen. Dies ist aber nicht so einfach, da *Andro 1* von einem undurchdringlichen Magnetfeld umgeben ist. Sammeln Sie also zunächst mindestens fünf Energiekristalle ein, und koppeln Sie dann erst an der Raumstation an. Vorsicht aber bei den umherhängenden Meteoren, denn ein Zusammenstoß bedeutet das sichere Ende. Nach dem Starten der Raumfähre ist eine Unterbrechung des Fluges nicht mehr möglich.
Jetzt aber genug der Beschreibung, und guten Flug.



Besonderheiten des Programms:

Um auch selbstdefinierte Zeichen mit SCREEN überprüfen zu können, wurde der Zeichensatz ins RAM kopiert (Zeile 9000). Danach wurden in Zeile 9010 die Kleinbuchstaben durch die Grafikzeichen ersetzt. Deshalb müssen die Kleinbuchstaben im Programm selbst auch als Kleinbuchstaben eingegeben werden.

POKE 23607,249 schaltet die neuen Zeichen ein.
POKE 23607,60 stellt den alten Zustand wieder her.

```
  10 LET hsc=0
  15 GO SUB 9000
  20 LET sci=0: LET sc=0: LET a=11: LET b=1: LET schiffe=3
  30 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: BRIGHT 0: CLS : POKE 23607,249
  40 LET met=15
  45 PRINT AT 10,15; INK 2; BRIGHT 1;"9h";AT 11,15; INK 2; BRIGHT 1;"iJ"

  50 INK 3: BRIGHT 1: PLOT 0,0: DRAW 255,0: DRAW 0,175: DRAW -255,0: DRA
W 0,-175: INK 7: BRIGHT 0
  55 FOR i=1 TO met
```

```
  60 LET x=INT (RND*21): LET y=INT (RND*29+1): IF SCREEN$ (x,y)<>" " THE
N  GO TO 60
  70 PRINT AT x,y; INK 5; BRIGHT 1;"a": NEXT i
  80 FOR i=1 TO 10
 100 LET x=INT (RND*21): LET y=INT (RND*29+1): IF SCREEN$ (x,y)<>" " THE
N  GO TO 100
 110 PRINT AT x,y; INK 6; BRIGHT 1;"b": NEXT i
 120 LET x=0: LET y=0
 140 PRINT AT a,b; INK 4; BRIGHT 1;"k"
 150 PRINT #0;AT 1,0;"PUNKTE=";sc;AT 1,13;"HIGH=";hsc;AT 1,23;"SCHIFFE="
;schiffe
 180 IF INKEY$="" THEN  GO TO 180
 190 GO TO 270
 200 LET a1=a: LET b1=b
 210 LET a=a+x: LET b=b+y
 220 IF a=21 OR a=0 OR b=31 OR b=0 THEN  GO SUB 2000
 240 IF SCREEN$ (a,b)<>" " THEN  GO SUB 1000
 250 PRINT AT a1,b1;" ";AT a,b; INK 4; BRIGHT 1;"k"
 260 IF INKEY$="" THEN  GO TO 200
 270 IF INKEY$="a" THEN  LET x=-1: LET y=0
 280 IF INKEY$="z" THEN  LET x=1: LET y=0
 290 IF INKEY$="m" THEN  LET x=0: LET y=1
 300 IF INKEY$="n" THEN  LET x=0: LET y=-1
 310 GO TO 200
1000 IF SCREEN$ (a,b)="a" THEN  GO TO 2000
1010 IF SCREEN$ (a,b)="b" THEN  GO TO 1500
1020 LET z$=SCREEN$ (a,b)
1030 IF z$="g" OR z$="h" OR z$="i" OR z$="j" THEN  GO TO 1100
1040 RETURN
1100 IF sc-sci<50 THEN  GO TO 2000
1105 PRINT AT a1,b1;" "
1110 BEEP .1,30: BEEP .1,30: BEEP .1,34: BEEP .1,30: BEEP .1,30: BEEP .1
,36: BEEP .1,30: BEEP .1,30: BEEP .1,40
1120 CLS : FOR i=-30 TO 20: PRINT AT 11,13; INK 9; PAPER INT (RND*7)+1;
FLASH 1;"BONUS": BEEP .007,i+5: BEEP .007,i+10: BEEP .007,i+15: NEXT i
1130 CLS : LET sc=sc+100: LET met=met+2
1135 IF sc>hsc THEN  LET hsc=sc
1140 LET a=11: LET b=1
1145 LET sci=sc
1150 GO TO 45
1500 PRINT AT a1,b1;" "
1510 FOR l=1 TO 2: FOR i=2 TO 7: PRINT AT a,b; OVER 1; INK i; BRIGHT 1;"
k"
1520 BEEP .0006,40+i+l: BEEP .0009,35+i+l: BEEP .0006,40+i+l: NEXT i: NE
XT l
1530 PRINT AT a,b;" "
1540 LET sc=sc+10
1550 PRINT #0;AT 1,0;"PUNKTE=";sc
1560 IF sc>hsc THEN  BEEP .01,50: LET hsc=sc: PRINT #0;AT 1,13;"HIGH=";h
sc
1570 PRINT AT a,b; INK 4; BRIGHT 1;"k": RETURN
2000 PRINT AT a1,b1;" "
2010 FOR i=1 TO 4: PRINT AT a,b; INK i; BRIGHT 1;"c": BEEP .005,40+2*i:
NEXT i
2020 FOR i=4 TO 7: PRINT AT a,b; INK i; BRIGHT 1;"d": BEEP .0007,50: NEX
T i
2030 FOR i=1 TO 5: PRINT AT a,b; INK 8-i; BRIGHT 1;"e": BEEP .0008,40+2*
i: NEXT i
2040 FOR i=1 TO 7: PRINT AT a,b; INK i; BRIGHT 1;"f": BEEP .005,45+i: BE
EP .005,40+i: NEXT i
2050 FOR i=7 TO 1 STEP -1: PRINT AT a,b; INK i;"c": BEEP .005,50: BEEP 
005,40: BEEP .005,30: NEXT i: PRINT AT a,b;" "
2060 LET schiffe=schiffe-1: PRINT #0;AT 1,23;"SCHIFFE=";schiffe
2070 IF schiffe=0 THEN  GO TO 7000
2080 CLS : LET a=11: LET b=1: GO TO 45
```

```
7000 POKE 23607,60
7010 CLS : PRINT AT 9,10;"Deine Punkte=";sc;AT 11,5;"Hoechste Punktzahl=
";hsc
7020 PRINT ''"Neues Spiel? j/n"
7025 PAUSE 0: PAUSE 4e4: IF INKEY$="" THEN  GO TO 7025
7030 IF INKEY$="n" THEN  GO TO 8999
7040 CLS : GO TO 20
8999 POKE 23607,60: STOP
9000 CLS : PRINT AT 11,10; INK 1; PAPER 6; FLASH 1; BRIGHT 1;"BITTE WART
EN": FOR i=15616 TO 16388: POKE 48384+i,PEEK i: NEXT i
9010 FOR i=64520 TO 64520+(11*8)-1: READ a: POKE i,a: NEXT i
9100 DATA 60,66,BIN 10010100,130,BIN 10001001,BIN 01100011,BIN 00010100,
24
9110 DATA 66,36,24,36,36,24,36,66
9120 DATA 0,0,2,24,8,0,0,0
9130 DATA 0,0,40,8,BIN 00111000,16,34,0
9140 DATA 0,64,36,17,6,80,BIN 10010010,1
9150 DATA 130,68,40,9,BIN 11000100,16,36,BIN 11000010
9160 DATA 15,24,16,BIN 01111000,BIN 01000100,BIN 01000011,BIN 11001110,B
IN 10110100
9170 DATA BIN 11110000,24,8,BIN 00011110,BIN 00100010,BIN 11000010,BIN 0
1110011,BIN 00101101
9180 DATA BIN 10110100,BIN 11001110,BIN 01000011,BIN 01000100,BIN 011110
00,16,16,15
9190 DATA BIN 00101101,BIN 01110011,BIN 11000010,BIN 00100010,BIN 000111
10,8,8,BIN 11110000
9200 DATA 0,24,36,126,255,255,BIN 01011010,129
9210 BORDER 1: PAPER 1: INK 6: BRIGHT 1: CLS
9220 PRINT AT 0,2;"Brauchst du eine Erklaehrung ?"
9230 IF INKEY$="" THEN  GO TO 9230
9240 IF INKEY$="n" THEN  RETURN
9250 CLS : PRINT AT 0,12; FLASH 1;"MAD SPACE": PRINT "    Ein schnelles
Spiel fuer                Schnelle Leute."
9260 PRINT "Die Raumstation Andro 1 braucht dringent Energie.Deshalb bis
t dumit deinem Beiboot unterwegs"
9270 PRINT "Um die Energiekristalle einzu-  sammeln. Doch in dem Raumsek
tor gibt es auch viele Meteoriten   die du nicht Rammen darfst"
9280 PRINT "Wenn du genug Kristalle hast    oder an die uebrigen nicht h
erankomst dann kannst du an die     Station ankoppeln das darfst du"
9290 PRINT "aber erst dann machen wenn du   Mindestens 5 Kristalle hast
nachdem Ankoppeln gibt es neue      Kristalle aber die Zahl der     Mete
ore erhoeht sich dabei"
9300 PRINT ''"TASTE DRUECKEN"
9310 IF INKEY$="" THEN  GO TO 9310
9320 CLS : PRINT "Es stehen dier 3 Beiboote zur   verfuegung"
9330 PRINT "Das Beiboot laesst sich nicht   anhalten sondern Fliegt in d
er  Richtung weiter bis eine andere Taste geduckt wird"
9340 PRINT "Steuerung:"
9350 PRINT "A=HOCH    Z=RUNTER"
9360 PRINT "M=Rechts      N=Links"
9370 POKE 23607,249
9380 PRINT "a=METEOR": PRINT "b=ENERGIEKRISTALL"
9390 PRINT "gh": PRINT "ij= RAMSTATION"
9400 POKE 23607,60
9410 PRINT "Alles Klar ? Taste Druecken"
9420 IF INKEY$="" THEN  GO TO 9420
9800 RETURN
```

Listing-Korrektur Heft 1 Programm „Irrgarten"

So wie das Programm abgedruckt ist, läuft es nicht. In Zeile 460 ist ein Fehler:
ALT: 460 If Q=VAL"1" THEN IF I$(X+X1,Y+Y1=" "THEN GOTO VAL"530"
NEU: 460 IF Q=VAL"1" THEN LET I$(X+X1,Y+Y1=" "
465 GOTO VAL"530"

Ich hoffe, daß ich bei der Umstellung richtig liege, damit noch andere ZX-81-Fans ihre Freude an dem tollen Programm haben.

Michael Brinkschulte, Unna

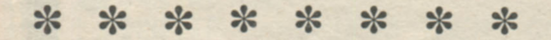
MILLIE, DIE MILBE

ZX-Spectrum

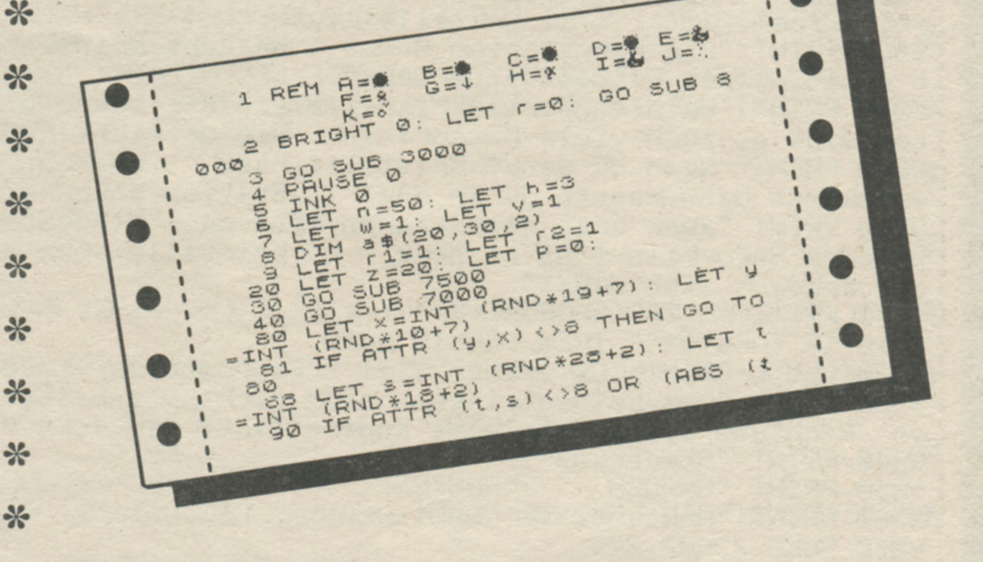
Ein Geschicklichkeitsspiel mit Strategieelementen

Millie ist eine kleine, unschuldige Wassermilbe auf der Flucht vor dem Enterich Roderich. Spielfeld ist ein Teich, übersät mit Wasserrosen, unter denen Millie Schutz vor dem gefräßigen Enterich suchen kann. Sobald Roderich Millie nicht sieht, ist eine Verfolgung ausgeschlossen. Doch Millies Tauchmanöver strengen natürlich sehr an, so daß ihr nach und nach die Puste ausgeht. Sie muß also so schnell wie möglich wieder auftauchen, um Luft zu holen für erneute Tauchmanöver.

Millie läuft auf allen 16-K- und 48-K-Spectrums. Nach dem Start mit RUN folgt eine kurze Spielanweisung. Dann baut sich das Spielfeld auf, was einige Zeit in Anspruch nimmt. Gestartet werden kann das Spiel nach einem fröhlichen Quaken des Enterichs und dem Piepsen von Millie. Roderich wird dann mit Riesenschritten die Verfolgung von Millie aufnehmen. Auf eine Spielerschwernis sei hier noch kurz hingewiesen. Solange Millie sich an der Wasseroberfläche befindet, tankt sie Luft für ihre Tauchmanöver (angegeben als ZEIT oben rechts). Diese Zeit nimmt ab, sobald Millie unter einer Blume verschwindet. Sie nimmt aber um so schneller ab, je länger Millies Leben währt.







```
  1 REM A=  B=  C=  D=  E=
        F=  G=  H=  I=  J=
        K=
  2 BRIGHT 0: LET r=0: GO SUB 8
000
  3 GO SUB 3000
  4 PAUSE 0
  5 INK 0
  6 LET n=50: LET h=3
  7 LET w=1: LET v=1
  8 DIM a$(20,30,2)
  9 LET r1=1: LET r2=1
 20 LET z=20: LET p=0:
 30 GO SUB 7500
 40 GO SUB 7000
 80 LET x=INT (RND*19+7): LET y
=INT (RND*10+7)
 81 IF ATTR (y,x)<>8 THEN GO TO
 80
 88 LET s=INT (RND*25+2): LET t
=INT (RND*18+2)
 90 IF ATTR (t,s)<>8 OR (ABS (t
```

HEIMCOMPUTER GRUNDWISSEN
Heyne-Buch Nr. 22/145, DM 7,80
Originalausgabe



```
-y<5) AND ABS (s-x<5)) THEN GO T
O 88
  92 PRINT AT t,s; INK 7; OVER 1
;"&"
  93 FOR i=1 TO 6: FOR j=-2 TO -
5 STEP -1: BEEP .005,j: NEXT j:
PAUSE 10: NEXT i: PAUSE 40
  95 PRINT AT y,x; BRIGHT 1; FLA
SH 1; INK 6; PAPER 8;"&": BRIGHT
 0
  96 FOR k=1 TO 8: FOR l=30 TO 4
2 STEP 4: BEEP 0.05,l: NEXT l: N
EXT k
  97 PAUSE 0
  99 PRINT AT y,x; PAPER 8;" "
 120 GO SUB 900
 130 GO SUB 800
 170 PRINT AT 1,5; PAPER 8; INK
0;"000"( TO 4-LEN STR$ p);p;AT 1
,24; PAPER 8; INK 0;"000"( TO 4-
LEN STR$ z);z
 175 IF z<12 THEN BEEP .05,15

 180 IF z<=0 THEN GO TO 1100
 190 GO TO 100
 200 LET v=v+1: LET h=h-1
 205 IF h=0 THEN GO TO 1500
 210 LET z=20
 220 PRINT AT 20,22; PAPER 8; IN
K 0;"RESERVE";AT 21,22;"      ";AT
 21,22;" & & "( TO 2*h-2)
 235 LET w=n
 238 LET n=w+INT (p/10/v)
 240 GO SUB 7100
 242 GO TO 80
 800 IF ATTR (y,x)=78 THEN GO TO
 810
 805 RETURN
 810 LET d=0: LET e=0
 812 LET d=SGN (x-s): LET e=SGN
(y-t)
 820 IF a$(t,s,1)="1" THEN PRINT
 AT t,s; INK VAL a$(t,s,2); PAPE
R 8;"●": GO TO 850
 825 IF a$(t,s,1)="2" THEN PRINT

 AT t,s; INK VAL a$(t,s,2); PAPE
R 8;"●": GO TO 850
 830 IF a$(t,s,1)="3" THEN PRINT
 AT t,s; INK VAL a$(t,s,2); PAPE
R 8;"●": GO TO 850
 835 IF a$(t,s,1)="4" THEN PRINT
 AT t,s; INK VAL a$(t,s,2); PAPE
R 8;"●": GO TO 850
 840 PRINT AT t,s; PAPER 8;" "
 850 IF s<=28 OR s>=3 THEN LET s
=s+d
 855 IF t<=18 OR t>=3 THEN LET t
=t+e
 860 IF ATTR (t,s)=78 THEN GO SU
B 1000
 870 PRINT AT t,s; OVER 1; INK 7
;"&"
 875 RETURN
 900 IF ATTR (y,x)=78 THEN PRINT
AT y,x;" "
 905 LET e$=INKEY$
 910 IF e$="p" AND x<=28 THEN LE

T x=x+1
 920 IF e$="o" AND x>=3 THEN LET
x=x-1
 930 IF e$="w" AND y>=3 THEN LET
y=y-1
 940 IF e$="z" AND y<=18 THEN LE
T y=y+1
 945 LET p=p+r1: LET r2=INT (p*h
/100)
 948 IF r2=0 THEN LET r2=1
 950 IF ATTR (y,x)=8 OR ATTR (y,
x)=15 THEN PRINT AT y,x; BRIGHT
1; INK 6; PAPER 8;"&": BRIGHT 0:
LET z=z+r1
 960 IF ATTR (y,x)<>78 THEN LET
z=z-r2
 990 RETURN
1000 IF t=2 THEN LET t=3
1002 PRINT AT t-1,s; INK 6; PAPE
R 8;"&";AT t,s; INK 7; PAPER 8;"
&"
1007 LET bb=55

1010>FOR v=1 TO 3: FOR u=bb TO b
b-9 STEP -1.5: BEEP .005,u: NEXT
 u: NEXT v: LET bb=bb-10: IF bb>
=35 THEN GO TO 1010
1015 GO SUB 1020: GO TO 200
1020 PRINT AT t,s; PAPER 8;" ";A
T t-1,s;" "
1030 IF a$(t,s,1)="1" THEN PRINT
 AT t,s; INK VAL a$(t,s,2); PAPE
R 8;"●"
1033 IF a$(t,s,1)="2" THEN PRINT
 AT t,s; INK VAL a$(t,s,2); PAPE
R 8;"●"
1035 IF a$(t,s,1)="3" THEN PRINT
 AT t,s; INK VAL a$(t,s,2); PAPE
R 8;"●"
1037 IF a$(t,s,1)="4" THEN PRINT
 AT t,s; INK VAL a$(t,s,2); PAPE
R 8;"●"
1040 IF a$(t-1,s,1)="1" THEN PRI
NT AT t-1,s; INK VAL a$(t-1,s,2)
; PAPER 8;"●"

1042 IF a$(t-1,s,1)="2" THEN PRI
NT AT t-1,s; INK VAL a$(t-1,s,2)
```

```
; PAPER 8;"●"
1044 IF a$(t-1,s,1)="3" THEN PRI
NT AT t-1,s; INK VAL a$(t-1,s,2)
; PAPER 8;"●"
1046 IF a$(t-1,s,1)="4" THEN PRI
NT AT t-1,s; INK VAL a$(t-1,s,2)
; PAPER 8;"●"
1050 RETURN
1110 IF y=2 THEN LET y=3
1120 PRINT AT y,x; PAPER 8; INK
9;"o";AT y-1,x;"."
1130 FOR i=40 TO -10 STEP -4: BE
EP .02,i: BEEP .02,i-1: BEEP .02
,i-2: BEEP .02,i-1: NEXT i
1135 GO SUB 1020
1140 LET t=y: LET s=x: GO SUB 10
20
1150 GO TO 200
1520 IF p>r THEN LET r=p
1540 FOR u=1 TO 200: NEXT u

1545 CLS
1550 GO TO 5
3000 REM
3010 PAPER 5: CLS : INK 0
3050 FOR p=1 TO 7: PRINT AT 12,5
; PAPER 7; INK p;"MILLIE , DIE M
ILBE": PAUSE 15: NEXT p
3100 PRINT AT 0,0;"Roderich, der
 Enterich, & & &  ist auf der J
agd nach Millie,   der Milbe.
* * * * * * * * * "
3200 PRINT AT 3,0;"Du musst vers
uchen,  Millie zu  retten, indem
 Du sie durch den  Teich steuers
t. Solange Millie  an der Wasser
oberflaeche ist,   ist sie sicht
bar (auch fuer    Roderich!!!)
und kann nach  Luftschnappen (";
 INVERSE 1;"ZEIT"; INVERSE 0;" n
immt zu)."
3220 PRINT AT 10,0;"Taucht sie a
ber unter ein Blatt wird sie uns

ichtbar, (Roderich  kann ihr dan
n nicht mehr folgen)Dabei verbra
ucht sie natuerlich die gespeich
erte Luft ("; INVERSE 1;"ZEIT";
INVERSE 0;"        nimmt ab!)."
3260 PRINT AT 15,0;"Benutze folg
ende Tasten:              o    =
 <<< (nach links)         p    =
 >>> (nach rechts)        w    =
 ↑↑↑ (nach oben)          z    =
 ↓↓↓ (nach unten)
    <"; INVERSE 1;"ENTER"; INVERS
E 0;">"
3320 RETURN
3999 RETURN
6999 STOP
7120 FOR i=w TO n
7150 LET x1=INT (RND*27+2): LET
y1=INT (RND*17+2)
7160>IF ATTR (y1,x1)<>8 OR ATTR
(y1,x1+1)<>8 OR ATTR (y1+1,x1)<>
8 OR ATTR (y1+1,x1+1)<>8 THEN GO
 TO 7150
7163 LET fl=INT (RND*5+2)
7165 LET a$(y1,x1)="1"+STR$ fl:
LET a$(y1,x1+1)="2"+STR$ fl: LET
 a$(y1+1,x1)="3"+STR$ fl: LET a$
(y1+1,x1+1)="4"+STR$ fl
7170 PRINT AT y1,x1; INK fl; PAP
ER 8;"●●";AT y1+1,x1;"●●"
7180 BEEP .02,y1
7190 NEXT i
7195 LET b=n
7199 RETURN
7500 BORDER 0: PAPER 1: CLS : IN
K 7
7505 FOR x=0 TO 31: PRINT AT 0,x
; PAPER 3;" ";AT 1,x;" ";AT 20,x
;" ";AT 21,x;" ": NEXT x
7510 PRINT AT 0,4; PAPER 6; INK
0;"PUNKTE";AT 0,24; INK 0;"ZEIT"

;AT 20,4;"REKORD";AT 21,6; PAPER
 8; INK 7;r
7520 FOR y=0 TO 21: PRINT AT y,0
; PAPER 3;" ";AT y,1;" ";AT y,30
;" ";AT y,31;" ": NEXT y
7600 PRINT AT 20,22; PAPER 6; IN
K 0;"RESERVE";AT 21,22; PAPER 8;
 INK 7;" & & "( TO 2*h-2)
7610 PRINT AT 1,5; PAPER 8; INK
0;"000"( TO 4-LEN STR$ p);p;AT 1
,24; PAPER 8; INK 0;"000"( TO 4-
LEN STR$ z);z
7620 PRINT AT 0,15; INVERSE 1;"w
";AT 1,15;"↑";AT 21,15;"z";AT 20
,15;"↓";AT 11,0;"<o";AT 11,30;"p
>": INVERSE 0
7990 RETURN
8000 FOR u=144 TO 154: FOR b=0 T
O 7
8100 READ c: POKE USR CHR$ (u)+b
,c: NEXT b: NEXT u
8110>DATA 0,29,62,127,127,127,62
,93,0,184,124,254,254,254,124,18
6,93,62,127,127,127,62,29,0,186,
124,254,254,254,124,184,0
8150 DATA 48,88,120,177,127,239,
243,126
8160 DATA 0,0,24,36,60,24,36,0
8170 DATA 0,8,8,8,42,28,8,0
8180 DATA 0,0,52,88,88,52,32,48,
40,56,48,113,255,223,231,126
8190 DATA 8,32,0,16,0,0,32,4,10,
4,0,48,72,72,48,0
8999 RETURN
```

KNOBELN
Apple II

Ein Denkspiel für allerhöchste Ansprüche



Knobeln ist ein Spiel, bei dem Sie nicht Ihre Schnelligkeit bei Schießübungen unter Beweis stellen müssen. Bei diesem Spiel treten Sie gegen Ihren Computer an und versuchen, diesen durch logisches Denken zu überwinden. Natürlich gehört auch etwas Glück dazu. Sollten Sie also nicht gleich gegen Ihren Computer gewinnen, verlieren Sie nicht die Nerven und tun Sie nichts Unüberlegtes (siehe Foto)!
Zum Spielablauf selbst brauchen wir an dieser Stelle keine besonderen Erklärungen zu geben, da in der Spielbeschreibung alles genau und ausführlich erläutert wird.

Wir wünschen Ihnen viel Geduld und etwas Glück!

```
0  REM  ##  K N O B E L N      ##

1  REM  ## (C) D.JAHNKE  AND   ##

2  REM  ## P.WORTHMANN   1984  ##

3  SPEED= 255: HOME : TEXT : HOME

4  VTAB 10: FOR I = 1 TO 40: PRINT
    "*";: NEXT I
5  VTAB 12: PRINT "PROGRAMM UND I
    DEE VON DETLEF UND PATRIK"
6  VTAB 14: FOR I = 1 TO 40: PRINT
    "*";: NEXT I
7  FOR I = 1 TO 4000: NEXT I
10  REM  *** K N O B E L N ******
     *************************
20 : HOME
30  REM  *HAUPTPROGRAMM*
40  HOME
45  GOSUB 1000: REM    *BEGR]SSUN
     G*
46  FOR I = 1 TO 1500: NEXT : HOME

47  GOSUB 2000: REM   *W]RFELDARS
     TELLUNG*
50  PRINT "BENOETIGEN SIE DIE SPI
     ELREGELN(J/N) ? ";
60  GET A$: IF A$ <  > "J" AND A$
      <  > "N" THEN 60
70  IF A$ = "J" THEN  GOSUB 10000
     : REM  * SPIELREGELN *
75  HOME
78 VS(1) = 0:VS(2) = 0
80  FOR JZ = 1 TO 2: REM *ANZAHL
     DER DURCHG[NGE*
90 SP = 0: REM *W]RFELNDER SPIELE
    R*
95 KARTEN = 13:FIG = 0
100 KS(1) = 0:KS(2) = 0
170  VTAB (1): PRINT "DU HAST "KS
     (1)" KARTEN "
172  VTAB (6): PRINT "ICH HABE "K
     S(2)" KARTEN "
173  IF FIG = 1 THEN  VTAB (18): FLASH
     : PRINT "ABLEGERUNDE!";: NORMAL
     : PRINT "
          ": GOTO 175
174  VTAB (18): PRINT KARTEN" KAR
     TEN LIEGEN AUF DEM TISCH!"
175 V = 1:SP = 1
200  GOSUB 2500: REM *W]RFELN*
210  GOSUB 2000: REM *W]RFELDARST
     ELLUNG*
220  REM  *[NDERUNGSPROGRAMM*
230  FOR J = 1 TO 2
232 SC = 0
235  VTAB (11)
240  PRINT "WILLST DU A.) DEN WUR
     F STEHENLASSEN"
250  PRINT "          B.)1-2 W]RF
     EL [NDERN "
260  PRINT "          C.)ALLE  W]
     RFEL [NDERN"
270  PRINT "          D.)AUS ZWEI
      6-EN EINE 1 MACHEN"
280  GET HH$: IF HH$ < "A" OR HH$
      > "D" THEN  VTAB (15): PRINT
     "FALSCHE EINGABE! ": VTAB (1
     5): PRINT "

          ": GOTO 235
```

```
290  VTAB (11): PRINT "

     "
291  PRINT "
                       "
292  PRINT "
                       "
293  PRINT "

      "
294  PRINT "                 "
296 A =  ASC (HH$) - 64
300  ON A GOSUB 3000,3100,2500,35
     00
303  IF SC = 1 THEN 232
305 V = V + 1
310  GOSUB 2000: REM *WIRFELDARST
     ELLUNG*
320  NEXT J
330  GOSUB 4000: REM *WURFAUSWERT
     UNG*
350  GOSUB 5000: REM *COMPUTERZUG
     *
360  REM *SIEGEREHRUNG*
365  VTAB (11)
370  PRINT "DU HAST "D1$(1)" GEWI
     RFELT!"
380  PRINT "ICH HABE "D1$(2)" GEW
     IRFELT!"
385  PRINT "DRICKE EINE TASTE";: GET
     A$
390  HOME
400  IF P(1) = P(2) THEN 170
404  IF P(1) = 100000 THEN KS(2) =
     13: GOTO 600
408  IF P(2) = 100000 THEN KS(1) =
     13: GOTO 600
409  IF FIG = 1 THEN 505
410  IF P(1) > P(2) THEN 440
420  IF D2(2) >  = KARTEN THEN KS
     (1) = KS(1) + KARTEN: GOTO 5
     00
430 KS(1) = KS(1) + D2(2):KARTEN =
     KARTEN - D2(2): GOTO 170
440  REM
450  IF D2(1) >  = KARTEN THEN KS
     (2) = KS(2) + KARTEN: GOTO 5
     00
460 KS(2) = KS(2) + D2(1):KARTEN =
     KARTEN - D2(1): GOTO 170
500 FIG = 1:
501  IF KS(1) = 0 THEN 505
502  IF KS(2) = 0 THEN 505
503  GOTO 170
505  IF P(1) > P(2) THEN 530
510  IF D2(2) >  = KS(2) THEN KS(
     2) = 0: GOTO 600
520 KS(2) = KS(2) - D2(2): GOTO 1
     70
530  IF D2(1) >  = KS(1) THEN KS(
     1) = 0: GOTO 600
540 KS(1) = KS(1) - D2(1): GOTO 1
     70
600  IF KS(1) < KS(2) THEN QI$ =
     "DU HAST ":VS(2) = VS(2) + 1
     : GOTO 620
610 QI$ = "ICH HABE ":VS(1) = VS(
     1) + 1
620  HOME : FLASH
630  VTAB (12): PRINT QI$"DEN "JZ
     ".TEN ABSCHNITT GEWONNEN!"
640  FOR IA = 1 TO 1000: NEXT IA
650  NORMAL : HOME
700  IF IX = 1 THEN 730
710  NEXT JZ
720  IF VS(1) = VS(2) THEN IX = 1
     :JZ = 3: GOTO 90
730  IF VS(1) < VS(2) THEN QI$ =
     "DU HAST ": GOTO 750
740 QI$ = "ICH HABE ":FLAG = 1
750  FLASH
760  VTAB (12): PRINT QI$"DAS SPI
     EL GEWONNEN!": GOSUB 5700
770  FOR IA = 1 TO 1000: NEXT IA
780  NORMAL
940  HOME
950  VTAB 12: PRINT "       NOCHMA
     L(J/N)?";
960  GET A$: IF A$ <  > "J" AND A
     $ <  > "N" THEN 960
970  IF A$ = "J" THEN  CLEAR : GOTO
     10
980  HOME : VTAB (12): PRINT "
                 - E N D E -": VTAB
     21: END
1000  REM *BEGRISSUNG***********
     ****
1005  FOR I = 1 TO 7:Q$(I) = "": NEXT
     I
1010  HOME : VTAB (6)
1015 FLAG = 0
1020  FOR I = 1 TO 3
1030  HTAB (10)
1040  FOR K = 1 TO 21: PRINT "*";
     : NEXT K
1050  PRINT
1060  NEXT I
1070  IF FLAG = 1 THEN 1140
1080  VTAB (9)
1090  FOR I = 1 TO 3
1100  HTAB (10): PRINT "***
             ***"
1120  NEXT I
1130 FLAG = 1: VTAB (12): GOTO 10
     20
1140  REM *NAMENSEINSCHIEBUNG*
1150  FOR I = 1 TO 7
1160  READ B$(I)
1170  NEXT I
1180  DATA "N","L","E","B","O","N
     ","K"
1190  FOR I = 1 TO 7
1200  FOR K = 6 TO 1 STEP  - 1
1220 Q$(K + 1) = Q$(K)
1230  NEXT K
1240 Q$(1) = B$(I)
1250  VTAB (10): HTAB (14)
1255  FLASH
1260  FOR K = 1 TO I: PRINT Q$(K)
     " ";: NEXT K
1270  PRINT ""
1275  NORMAL
1280  NEXT I
1290  FOR I = 1 TO 1000: NEXT I
1297  VTAB (20)
1300  RETURN
1499 :
1600  RETURN
1999 :
2000  REM *WIRFELDARSTELLUNG*
2005  IF FUCK = 1 THEN 2050
2010  FOR I = 1 TO 6
2020  READ A$(I),B$(I),C$(I)
2030  NEXT I
2040 FUCK = 1
2050  IF SP = 1 THEN  VTAB (2): GOTO
     2052
2051  VTAB (7)
2052  PRINT "
                 "
2053  PRINT "
                 "
2054  PRINT "
                 "
2055  IF SP = 1 THEN  VTAB (2): GOTO
     2060
2056  VTAB (7)
2060  PRINT A$(W(1)),A$(W(2)),A$(
     W(3)),
2070  PRINT B$(W(1)),B$(W(2)),B$(
     W(3)),
2080  PRINT C$(W(1)),C$(W(2)),C$(
     W(3)),
2090  PRINT
2100  RETURN
```

```
2140  DATA  "   "," * ","   ","*
      ","   ","  *","*  "," * ","
       *","* *","   ","* *","* *"
      ," * ","* *","* *","* *","*
      *"
2499  :
2500  REM *W]RFELN*
2510  FOR I = 1 TO 3
2520 W(I) =  INT (6 *  RND (1)) +
      1
2530  NEXT I
2540  RETURN
2999  :
3000  REM *STEHENLASSEN*
3010 J = 2:V = V - 1
3020  RETURN
3099  :
3100  REM *W]RFEL [NDERN*
3103  VTAB (11): PRINT "


                  "
3110  PRINT "WIEVIELE W]RFEL(1-2)
      ? ";
3112  GET L$: PRINT L$
3120  IF L$ < "1" OR L$ > "2" THEN
       VTAB 11: PRINT "FALSCHE EIN
      GABE!": GOTO 3103
3125 L =  VAL (L$)
3130  FOR I = 1 TO L
3135  VTAB (11): PRINT "

      "
3140  PRINT "WELCHER W]RFEL?";
3145  GET X$: PRINT X$
3150  IF X$ < "1" OR X$ > "3" THEN
       VTAB 11: PRINT "FALSCHE EIN
      GABE!": GOTO 3135
3155 X =  VAL (X$)
3160 W(X) =  INT (6 *  RND (1)) +
      1
3165  IF X = VO THEN 3135
3167 VO = X
3170  NEXT I
3172 VO = 0
3175  VTAB 11: PRINT "





      "
3180  RETURN
3499  :
3500  REM *UMTAUSCHEN*
3510 X = 0
3520  FOR I = 1 TO 3
3530  IF W(I) = 6 THEN X = X + 1:
      M(X) = I
3540  NEXT I
3550  IF X < 2 THEN  VTAB 15: PRINT
      "NICHT M\GLICH":SC = 1: VTAB
      15: PRINT "
         ": GOTO 3570
3560 W(M(1)) = 1:W(M(2)) =  INT (
      6 *  RND (1)) + 1
3570  RETURN
3999  :
4000  REM *WURFAUSWERTUNG*
4005  REM *SORTIEREN*
4010 FLAG = 0
4020  FOR I = 1 TO 2
4030  IF W(I) >  = W(I + 1) THEN
      4060
4040 H = W(I):W(I) = W(I + 1):W(I
       + 1) = H
4050 FLAG = 1
4060  NEXT I
4070  IF FLAG = 1 THEN 4010
4075  :
4080  IF W(1) = 1 THEN P(SP) = 10
      0000:D1$(SP) = "EINEN GENERA
      L":D2(SP) = 13: GOTO 4150
4085  :
4090  IF W(2) = 1 THEN P(SP) = W(
      1) * 10000:D1$(SP) = "EINEN
      MAX " +  STR$ (W(1)):D2(SP) =
      W(1): GOTO 4150
4095  :
4100  IF W(1) = W(3) THEN P(SP) =
      W(1) * 1000:D1$(SP) = "EINEN
       HARTEN":D2(SP) = 3: GOTO 41
      50
4105  :
4108 FLAG = 1
4110  FOR I = 1 TO 2
4115  IF W(I) = W(I + 1) + 1 THEN
      4125
4120 FLAG = 0
4125  NEXT I
4130  IF FLAG = 1 THEN P(SP) = 10
      00 + W(1) * 100:D1$(SP) = "E
      INE STRASSE":D2(SP) = 2: GOTO
      4150
4135  :
4140 D1$(SP) =  STR$ (W(1)) +  STR$
      (W(2)) +  STR$ (W(3))
4145 P(SP) =  VAL (D1$(SP)):D2(SP
      ) = 1
4150  RETURN
4999  :
5000  REM *COMPUTERZUG*
5005 SP = 2:FYG = 0
5010  GOSUB 2500: REM *W]RFELN*
5015 QA = 1
5020  GOSUB 4000: REM *AUSWERTEN*
5025  IF P(1) < P(2) THEN 5555
5026  GOSUB 2000
5027  FOR IA = 1 TO 1000: NEXT IA

5028  IF V = 1 THEN 5610
5030  FOR JJ = 1 TO V - 1
5035 QA = QA + 1
5040  IF W(2) = 6 THEN  GOSUB 350
      0: GOTO 5050
5045  GOTO 5070
5050  GOSUB 4000: REM *ERNEUT AUS
      WERTEN*
5060  IF P(2) > P(1) THEN JJ = V -
      1: GOTO 5555
5065  GOTO 5300
5070  IF W(2) = 1 THEN W(1) =  INT
      (6 *  RND (1)) + 1: GOTO 505
      0
5110  IF W(3) = 1 THEN W(1) =  INT
      (6 *  RND (1)) + 1:W(2) =  INT
      (6 *  RND (1)) + 1: GOTO 505
      0
5114  IF W(1) = W(2) THEN W(3) =
       INT (6 *  RND (1)) + 1: GOTO
      5050
5117  IF W(2) = W(3) THEN W(1) =
       INT (6 *  RND (1)) + 1: GOTO
      5050
5120  GOSUB 2500
5130  GOTO 5050
5300  GOSUB 2000
5400  FOR I = 1 TO 1000: NEXT I
5450  IF QA = V THEN 5610
5460  IF FYG = 1 THEN 5560
5500  NEXT JJ
5505  GOTO 5610
5555  GOSUB 2000
5560  IF QA = V THEN 5610
5570  IF P(2) < 1000 THEN FYG = 1
      : FOR IA = 1 TO 1000: NEXT I
      A: GOTO 5035
5610  RETURN
5699  :
5700  REM   * JUBEL *
5710  NORMAL : POKE  - 16368,0
5720  IF FLAG = 0 THEN 5850
5725  PRINT "": REM  CTRL G
5730 AO =  PEEK ( - 16384): POKE
       - 16368,0
5740  IF AO < 127 THEN 5725
5850  PRINT "": REM   CTRL G
```

```
6000  RETURN
9999  REM  * SPIELREGELN *
10000  HOME
10010  VTAB 1: HTAB 14: PRINT "K
     N O B E L N"
10020  INVERSE : FOR I = 1 TO 40:
     PRINT " ";: NEXT I: NORMAL

10030  POKE 34,3: HOME
10040  SPEED= 40
10050  PRINT "KNOBELN IST EIN WUE
     RFELSPIEL MIT DREI"
10060  PRINT "WUERFELN."
10070  PRINT "MAN HAT MAX. DREI W
     UERFE."
10080  PRINT "DER COMPUTER HAT MA
     X. DIE GLEICHE ANZAHLAN WUER
     FEN WIE DER SPIELER."
10090  PRINT "MAN MUSS ZWEI ABSCH
     NITTE GEWINNEN UM"
10100  PRINT "DAS SPIEL ZU GEWINN
     EN."
10110  PRINT "MAN KANN EINEN ABSC
     HNITT GEWINNEN,"
10120  PRINT "INDEM MAN :"
10130  PRINT "  1.) EINEN GENERAL
      GEWORFEN HAT"
10140  PRINT "  2.) KEINE KARTE H
     AT UND KEINE KARTE"
10150  PRINT "       AUF DEM TISCH
      LIEGT"
10160  PRINT "  3.) IN DER ABLEGR
     UNDE KEINE KARTE "
10170  PRINT "       MEHR HAT"
10180  PRINT : PRINT  SPC( 13);"R
     ANGLISTE"
10190  PRINT " 1.) GENERAL"
10195  PRINT : PRINT "BEDEUTUNG :
      GEWINN EINES ABSCHNITTES": PRINT

10200 AP = 1:BP = 1:CP = 1: GOSUB
      19000
10210  FOR I = 2 TO 6
10220  PRINT : PRINT " "I".) MAX
     "8 - I
10230  PRINT : PRINT "BEDEUTUNG :
      "8 - I" KARTEN": PRINT
10240 AP = 8 - I:BP = 1:CP = 1: GOSUB
      19000
10250  NEXT I
10255 SP = 1
10260  FOR I = 7 TO 11
10265  IF I > 9 THEN SP = 0
10280  PRINT : PRINT  SPC( SP);I"
     .) KARTEN"
10290  PRINT : PRINT "BEDEUTUNG :
      3 KARTEN": PRINT
10300 AP = 13 - I:BP = AP:CP = AP
      : GOSUB 19000
10310  NEXT I
10320  FOR I = 1 TO 4
10330  PRINT : PRINT I + 11".) ST
     RASSE"
10340  PRINT : PRINT "BEDEUTUNG :
      2 KARTEN": PRINT
10350 AP = 7 - I:BP = 6 - I:CP =
     5 - I: GOSUB 19000
10360  NEXT I
10370  PRINT : PRINT : PRINT "DAN
     ACH KOMMEN DIE DREISTELLIGEN
      ZAHLEN, DIE MAN AUS DEN DRE
     I WUERFELN HERSTELLT,WOBEI D
     IE HOEHERE UEBER DER NIEDRIG
     EREN"
10380  PRINT "ZAHL STEHT."
10390  : PRINT : PRINT : PRINT : HTAB
     10: PRINT "HINRUNDE"
10400  PRINT : PRINT "DERJENIGE,D
     ER DEN NIEDRIGEREN WURF HAT"

10410  PRINT "BEKOMMT SOVIELE KAR
     TEN,WIE DER HOEHERE"
10420  PRINT "WURF WERT IST."
10430  PRINT "WENN KEINE KARTE ME
     HR AUF DEM TISCH"
10440  PRINT "LIEGT,BEGINNT DIE R
     UECKRUNDE."
10450  PRINT : PRINT : HTAB 10: PRINT
     "RUECKRUNDE"
10460  PRINT : PRINT "DERJENIGE,D
     ER DEN HOEHEREN WURF HAT"
10470  PRINT "KANN SOVIELE KARTEN
      ABLEGEN,WIE SEIN"
10480  PRINT "WURF WERT IST."
10600  FOR I = 1 TO 2000: NEXT
10610  PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
     : PRINT "ALLES VERSTANDEN ?(
     J/N)"
10620  GET UX$: IF UX$ <  > "J" AND
     UX$ <  > "N" THEN 10620
10630  SPEED= 255: POKE 34,0: HOME

10640  IF UX$ = "N" THEN 10000
10650  RETURN
18999  GOTO 20000
19000  PRINT A$(AP),A$(BP),A$(CP)

19010  PRINT B$(AP),B$(BP),B$(CP)

19020  PRINT C$(AP),C$(BP),C$(CP)

19030  RETURN
20000  SPEED= 255
```

MISSILE ATTACK

Apple II

ein Phantasiespiel

Verhindern Sie den Untergang Europas!

In Ihren Händen liegt das Überleben des europäischen Kontinents und seiner gesamten Bevölkerung. Dieses Spiel simuliert einen Raketenangriff auf die Hauptstädte Europas. Schützen Sie den Erdteil vor seinem sicheren Untergang, indem Sie die Raketen noch während des Anfluges vernichten. Sie steuern das Fadenkreuz mit beiden Drehreglern (Paddle 0 und Paddle I) oder einem Joystick. Mit einem Druck auf Button 0 wird ein Schuß abgefeuert. Die Anzahl der Raketen, die der Spieler zur Verfügung hat, ist unbegrenzt. *Aber treffen will gelernt sein ...*

```
10  REM  *******************
20  REM  * MISSILE ATTACK *
30  REM  * BY C. FREY     *
40  REM  *                *
50  REM  * 6940 WEINHEIM  *
60  REM  *******************
70  GOSUB 760
80  HOME : VTAB 2: HTAB 13: INVERSE
     : PRINT "MISSILE ATTACK": NORMAL

90  VTAB 4: HTAB 4: PRINT "COPYRI
     GHT >1983< BY CARSTEN FREY"
100  VTAB 6: HTAB 4: PRINT "PLEAS
     E CHOOSE A LEVEL : "
110  VTAB 8: INVERSE : HTAB 4: PRINT
     "1.";: NORMAL : PRINT " NOVI
     CE PLAY"
120  VTAB 10: INVERSE : HTAB 4: PRINT
     "2.";: NORMAL : PRINT " NORM
     AL PLAY"
130  VTAB 12: INVERSE : HTAB 4: PRINT
     "3.";: NORMAL : PRINT " EXPE
     RT PLAY"
140  VTAB 14: INVERSE : HTAB 4: PRINT
     "4.";: NORMAL : PRINT " END
     GAME"
150  VTAB 16: HTAB 4: PRINT "CHOO
     SE (1..4) ? "
160  IF  PEEK ( - 16384) < 128 THEN
     160
170  GET WN$:WN =  VAL (WN$): IF
     WN < 1 OR WN > 4 THEN 80
180  IF WN = 4 THEN  VTAB 18: HTAB
     4: PRINT "OKAY...GOOD BYE...
     ..": END
190  GOTO 260
200  REM  **** TOWN ****
210  HPLOT X,Y TO X,Y - 8 TO X +
     4,Y - 8 TO X + 4,Y TO X + 4,
     Y - 18 TO X + 12,Y - 18 TO X
      + 12,Y - 4 TO X + 4,Y - 4 TO
     X + 14,Y - 4 TO X + 14,Y: HPLOT
     X + 18,Y TO X + 18,Y - 8 TO
     X + 12,Y - 8
220  HPLOT X,Y TO X + 28,Y TO X +
     28,Y - 11 TO X + 24,Y - 11 TO
     X + 24,Y TO X + 24,Y - 15: HPLOT
     X + 20,Y TO X + 20,Y - 22: HPLOT
     X + 16,Y - 8 TO X + 16,Y - 1
     5: HPLOT X + 18,Y - 16 TO X +
     22,Y - 16: HPLOT X + 18,Y -
     15 TO X + 22,Y - 15: RETURN

230  REM  ** AIR-RAID SHELTER **
240  FOR I = 15 TO 3 STEP  - 1: HPLOT
     X + I - 10,Y + I - 10 TO X +
     I,Y + I - 10: HPLOT X - I,Y +
     I - 10 TO X - I + 10,Y + I -
     10: NEXT I: FOR I = X - 3 TO
     X + 3: HPLOT I,Y - 7 TO I,Y -
     13: NEXT I: FOR I = X - 1 TO
     X + 1: HPLOT I,Y - 13 TO I,Y
      - 16: NEXT I: RETURN
250  HPLOT X - 5,Y TO X - 2,Y: HPLOT
     X + 5,Y TO X + 2,Y: HPLOT X,
     Y - 5 TO X,Y - 2: HPLOT X,Y +
     5 TO X,Y + 2: RETURN
260  FOR I = 1 TO 3: GOSUB 440: NEXT
     I
270  HOME : HGR : HCOLOR= 1: SCALE=
     1: ROT= 0: HCOLOR= 1: HPLOT
     1,0 TO 279,0 TO 279,159 TO 1
     ,159 TO 1,0
280  FOR I = 155 TO 159: HPLOT 0,
     I TO 279,I: NEXT I:X = 7:Y =
     153: GOSUB 210:X = 47: GOSUB
     210:X = 87: GOSUB 210:X = 16
     7: GOSUB 210:X = 207: GOSUB
     210:X = 247: GOSUB 210
290 X = 141:Y = 148: GOSUB 240:X =
     141:Y = 100: GOSUB 250:RX =
     141:RY = 100:X(1) = 7:X(2) =
     47:X(3) = 87:X(4) = 167:X(5)
      = 207:X(6) = 247
300 C = 771: POKE 1,50: POKE 0,20
     0: CALL C: POKE 1,50: POKE 0
     ,200: CALL C: POKE 1,50: POKE
     0,150: CALL C: POKE 1,50: POKE
     0,200: CALL C: POKE 1,50: POKE
     0,150: CALL C: POKE 1,50: POKE
     0,120: CALL C: POKE 1,100: POKE
     0,150: CALL C
310  FOR I = 1 TO 20: INVERSE : VTAB
     I: HTAB 1: PRINT "

       ": NEXT I: NORMAL
320  VTAB 21: PRINT "PARIS LONDON
      BONN       NEW Y. WIEN BERN"
     : VTAB 23: PRINT "HI-SCORE :
      ";HS: VTAB 23: HTAB 24: PRINT
     "SCORE : ";SC
330  REM  **** ATTACK ****
340  HCOLOR= 0:X = RX:Y = RY: GOSUB
     250
350  HCOLOR= 3:RX =  INT ( PDL (0
     ) + 10):RY =  INT ( PDL (1) /
     2) + 10: IF RY > 100 THEN RY
      = RY - 20
360 X = RX:Y = RY: GOSUB 250: IF
      PEEK ( - 16287) > 127 THEN
      GOSUB 520
370  FOR I = 1 TO 3
380 MY(I) = MY(I) + SY(I):MX(I) =
     MX(I) + SX(I)
390  HCOLOR= 3: HPLOT MX(I),MY(I)

400  POKE 0, INT (MX(I) / 2) + 50
     : POKE 1,3: CALL 771
410  IF MY(I) > 150 THEN  GOSUB 5
     90
```

Fortsetzung S. 78

MAGIC FIRE
Atari

Getestet auf Atari 800 XL

Im Bann des Magiers Necrau

Sie müssen als mutiger Ritter in das Schloß des bösen Zauberers Necrau vordringen.

Dieser Meister der schwarzen Magie hat die wertvollen Schatztruhen Ihres Königs entwendet und läßt diese nun von Feuerspinnen bewachen.

Mit einem Schwert müssen Sie sich gegen die Feuerspinnen verteidigen, um an die Truhen heranzukommen.

Der Hofzauberer Ihres Königs hat Ihnen zusätzlich die Fähigkeit verliehen, den Raum auf einer Seite zu verlassen, um, falls dort kein Hindernis ist, auf der gegenüberliegenden Seite wieder aufzutauchen. Dadurch kann man die Feuerspinnen irreführen.



Sie selbst müssen sich allerdings von den schlecht zu erkennenden Fallen vorsehen, die periodisch aufblinken.

Ihre Bewegungsmöglichkeiten sind dadurch eingeschränkt, daß Sie sich nicht diagonal fortbewegen können.

Folglich kann mit dem Schwert, das durch Drücken des Feuerknopfes benutzt wird, nicht diagonal zugestoßen werden.

In jedem Raum befinden sich 4 Schatztruhen, für die jeweils 10 Punkte vergeben werden. Wird eine Feuerspinne getroffen, erhalten Sie ebenfalls 10 Punkte. Ein Bonus von 100 Punkten wird Ihnen gutgeschrieben, wenn alle Schätze in einem Raum eingesammelt wurden.

Sollten die Zeichen auf dem Schirm mal anders aussehen, so müssen Sie das Spiel unterbrechen, den Befehl *POKE 203,0* eingeben und erneut starten. Dies kann vorkommen, wenn Sie vor dem Laden von *MAGIC FIRE* schon ein anderes Spiel im Speicher hatten.

```
100 DIM A$(44),B$(5),FX(5),FY(5),CH(15):CH1=(PEEK(106)-8)*256:CH2=CH1-8*256
105 CH(14)=193:CH(13)=195:CH(11)=197:CH(7)=199:CH(10)=CH(11):CH(9)=CH(11):CH(5)=
CH(7):CH(6)=CH(7)
106 SC=0:LE=3
110 IF PEEK(203)=CH1/256 THEN 1000
120 FOR A=1 TO 44:READ B:A$(A)=CHR$(B):NEXT A
130 DATA 104,201,3,208,254,162,6,104,149,211,202,208,250,230,212,230,213,198,212
,208,4,198
140 DATA 213,240,18,161,216,129,214,230,216,208,2,230,217,230,214,208,234,230,21
5,208,230,96
150 X=USR(ADR(A$),57344,CH1,1024):X=USR(ADR(A$),57344,CH2,1024):RESTORE 32000
160 READ B:IF B=-1 THEN POKE 203,CH1/256:POKE 204,CH2/256:GOTO 180
170 FOR A=0 TO 7:READ C:POKE CH1+B*8+A,C:POKE CH2+B*8+A,C:NEXT A:GOTO 160
```

```
180 READ B:IF B=-2 THEN 1000
190 FOR A=0 TO 7:READ C:POKE CH2+B*8+A,C:NEXT A:GOTO 180
200 B$=STR$(SC):A$(7-LEN(B$))=B$
210 RESTORE 230:FOR A=1 TO 7:READ B:? CHR$(B);:NEXT A:? A$;:? CHR$(127);CHR$(127
);CHR$(127);
220 ? CHR$(30);CHR$(30);LE;:RETURN
230 DATA 155,28,127,31,31,31,31
999 REM *** Vorbereitung ***
1000 GRAPHICS 1:POKE 708,250:POKE 709,0:POKE 710,10:POKE 711,56:POKE 712,146:POK
E 752,1:? CHR$(125)
1005 A$="000000":B$="000000"
1010 RESTORE 1020:FOR A=1536 TO 1607:READ B:POKE A,B:NEXT A
1020 DATA 72,138,72,152,72,32,42,6,173,11,212,56,233,80,48,20,169,224,141,9,212,
166,205,202
1030 DATA 202,224,242,208,2,162,250,134,205,142,24,208,104,168,104,170,104,64,16
5,20,208,25
1040 DATA 173,244,2,197,203,208,5,165,204,76,60,6,165,203,141,244,2,169,240,133,
20,169,0,133,77,96
1050 DL=PEEK(560)+256*PEEK(561)
1060 POKE DL+28,130:POKE DL+29,130:POKE DL+25,194:POKE DL+24,134
1070 POKE 205,244:POKE 512,0:POKE 513,6:POKE 20,250:POKE 54286,192
1075 GOSUB 15000:GOSUB 16000
1080 AS=4:AF=4:BI=BI+1:IF BI=6 THEN BI=1
1085 ON BI GOSUB 10000,11000,12000,13000,14000
1090 ? "Punkte : ";A$;"              Leben : ";LE
1100 ? :? "MAGIC FIRE      Eine JB'85 Produktion"
1110 ? "      Geschrieben von Jens Berke";CHR$(28);CHR$(28);CHR$(28);:FOR A=1 TO
7:? CHR$(31);:NEXT A
1130 FOR A=1 TO 4
1140 X=INT(RND(0)*19):Y=INT(RND(0)*18)+1:LOCATE X,Y,Z:IF Z<>32 THEN 1140
1150 Y1=1
1160 LOCATE X,Y+Y1,Z:IF Z=32 THEN 1180
1170 IF Y1=1 THEN Y1=-1:GOTO 1160
1175 GOTO 1140
1180 COLOR 203:PLOT X,Y:COLOR 233:PLOT X,Y+Y1:FX(A)=X:FY(A)=Y+Y1:NEXT A
1190 RX=10:RY=10:RX1=RX:RY1=RY:CH(15)=193:COLOR 193:PLOT RX,RY
1999 REM *** Feuerknopfabfrage ***
2000 IF STRIG(0) THEN 3000
2010 ST=STICK(0):SOUND 1,0,0,5:COLOR CH(ST)+1:PLOT RX,RY:FOR A=1 TO 50:NEXT A
2020 X=RX+(ST<8)-(ST>8 AND ST<12)
2030 Y=RY+(ST=13)-(ST=14)
2031 IF X<0 THEN X=19
2032 IF X>19 THEN X=0
2033 IF Y<0 THEN Y=19
2034 IF Y>19 THEN Y=0
2040 LOCATE X,Y,Z:IF Z<>233 THEN SOUND 1,0,0,0:GOTO 2090
2050 COLOR 234:PLOT X,Y:FOR A=0 TO 100 STEP 10:SOUND 1,A,10,5:NEXT A:SOUND 1,0,0
,0
2060 FOR A=1 TO 4:IF FX(A)=X AND FY(A)=Y THEN 2075
2070 NEXT A
2075 POP :FOR B=A TO AF-1:FX(B)=FX(B+1):FY(B)=FY(B+1):NEXT B:AF=AF-1:FN=0
2080 FOR A=1 TO 30:NEXT A:SC=SC+10:GOSUB 200:COLOR 32:PLOT X,Y
2090 COLOR CH(15):PLOT RX,RY
2999 REM *** Stickabfrage ***
3000 ST=STICK(0):IF ST=15 THEN 4000
3010 RX1=RX1+(ST<8)-(ST<12 AND ST>8)
3020 RY1=RY1+(ST=13)-(ST=14)
3030 IF RX1<0 THEN RX1=19
3040 IF RX1>19 THEN RX1=0
3050 IF RY1<0 THEN RY1=19
3060 IF RY1>19 THEN RY1=0
3070 LOCATE RX1,RY1,Z:IF Z<>32 THEN 3500
3080 COLOR 32:PLOT RX,RY:SOUND 0,0,10,5:SOUND 0,0,0,0
3090 RX=RX1:RY=RY1:COLOR CH(ST):PLOT RX,RY:CH(15)=CH(ST):GOTO 4000
3500 IF Z=233 AND STRIG(0) THEN 5100
3510 IF Z=203 THEN 5000
3520 IF Z=109 THEN 5200
3600 RX1=RX:RY1=RY
3999 REM *** Bewegung der Feinde ***
4000 IF AF=0 THEN 2000
4010 FN=FN+1:IF FN>AF THEN FN=1
4020 FX=SGN(RX-FX(FN)):FY=SGN(RY-FY(FN))
4030 LOCATE FX(FN)+FX,FY(FN)+FY,Z:IF Z>192 AND Z<201 THEN 4070
4040 IF Z<>32 THEN 2000
4050 COLOR 32:PLOT FX(FN),FY(FN):FX(FN)=FX(FN)+FX:FY(FN)=FY(FN)+FY:COLOR 233:PLO
```

```
T FX(FN),FY(FN)
4060 GOTO 2000
4070 X1=FX(FN)+FX:Y1=FY(FN)+FY
4080 COLOR 211:PLOT X1,Y1:COLOR 32:PLOT FX(FN),FY(FN)
4090 FOR A=20 TO 100 STEP 10:FOR B=9 TO 0 STEP -0.8:SOUND 0,A+B,10,5:NEXT B:NEXT
 A:SOUND 0,0,0,0
4092 FOR A=1 TO AF:IF FX(A)+FX=X1 AND FY(A)+FY=Y1 THEN 4096
4094 NEXT A
4096 FOR B=A TO AF-1:FX(B)=FX(B+1):FY(B)=FY(B+1):NEXT B:AF=AF-1:FN=0
4100 COLOR 32:PLOT X1,Y1
4110 LE=LE-1:GOSUB 200:IF LE=0 THEN 7000
4120 COLOR CH(15):PLOT RX,RY:GOTO 2000
4999 REM *** Schatz eingesammelt ***
5000 COLOR 202:PLOT RX1,RY1
5010 FOR A=200 TO 20 STEP -10:SOUND 0,A,10,5:SOUND 0,0,0,0:SOUND 0,A,10,5:NEXT A
:SOUND 0,0,0,0
5020 SC=SC+10:GOSUB 200:COLOR 32:PLOT RX1,RY1
5030 AS=AS-1:IF AS=0 THEN 6000
5040 RX1=RX:RY1=RY:GOTO 3000
5100 COLOR 211:PLOT RX1,RY1:COLOR 32:PLOT RX,RY
5110 FOR A=20 TO 100 STEP 10:FOR B=9 TO 0 STEP -0.8:SOUND 0,A+B,10,5:NEXT B:NEXT
 A:SOUND 0,0,0,0
5120 LE=LE-1:GOSUB 200
5130 FOR A=1 TO 4:IF FX(A)=RX1 AND FY(A)=RY1 THEN 5145
5140 NEXT A
5145 FOR B=A TO AF-1:FX(B)=FX(B+1):FY(B)=FY(B+1):NEXT B:AF=AF-1:FN=0
5150 COLOR 32:PLOT RX1,RY1:IF LE=0 THEN 7000
5160 COLOR CH(15):RX=RX1:RY=RY1:PLOT RX,RY:GOTO 2000
5200 COLOR 110:PLOT RX1,RY1:COLOR 32:PLOT RX,RY
5210 FOR A=0 TO 255 STEP 5:SOUND 0,A,10,5:NEXT A:SOUND 0,0,0,0
5220 LE=LE-1:GOSUB 200
5230 FOR A=1 TO 100:NEXT A:COLOR 32:PLOT RX1,RY1:IF LE=0 THEN 7000
5240 RX=RX1:RY=RY1:COLOR CH(15):PLOT RX,RY:GOTO 2000
5999 REM *** Alle Schaetze geholt ***
6000 SC=SC+100:GOSUB 200
6010 FOR A=200 TO 0 STEP -1:SOUND 0,A,10,5:SOUND 0,0,0,0:NEXT A
6020 ? CHR$(125);:GOTO 1080
6999 REM *** Alle Leben verloren ***
7000 ? CHR$(155);CHR$(29);"Druecke START fuer ein neues Spiel...":? CHR$(156);CH
R$(156);
7010 IF PEEK(53279)<>6 THEN 7010
7020 RUN
10000 ? #6;CHR$(125):? #6;"       oQ"
10010 ? #6;"       qQ"
10020 ? #6;"       qQ   m"
10030 ? #6;"oQQQQQQQQ"
10040 ? #6;"qqqqqqqqr     oQQQQQ";
10050 ? #6;"              qQqqqr";
10060 ? #6;"              qQ"
10070 ? #6;"              qQ"
10080 ? #6;"              qQ"
10090 ? #6;" oQQQQQQQQ";CHR$(193);"oQQQQ"
10100 ? #6;" qqqqqqqqQ qqqqr"
10110 ? #6;"        qQ"
10120 ? #6;"        qQ"
10130 ? #6;"        qQQQQQQQQQQQ";
10140 ? #6;"    m   qQqqqqqqqqqr";
10150 ? #6;"        qQ"
10160 ? #6;"        qQ"
10170 ? #6;"        qQ   m"
10180 ? #6;"        qQ"
10190 RETURN
11000 ? #6;CHR$(125):? #6:? #6;"  oQQQQQ     oQQQQQ   ";
11010 ? #6;"  qQqqqr m   qqqqqQ   ";
11020 ? #6;"  qQ             qQ   ";
11030 ? #6;"  qQ             qQ   ";
11040 ? #6;"  qQ    oQQQQQ   qQ   ";
11050 ? #6;"  qr    qqqqqr   qr   ";
11060 ? #6:? #6:? #6;"     m      ";CHR$(193);"     m"
11070 ? #6:? #6;"   oQ   oQQQQQ   oQ  ";
11080 ? #6;"  qQ    qqqqqr   qQ   ";
11090 ? #6;"  qQ             qQ   ";
11100 ? #6;"  qQ             qQ   ";
11110 ? #6;"  qQQQQQ     oQQQQQ   ";
```

```
11120 ? #6;"  qqqqqQ m' qQqqqr  ";
11130 ? #6;"       qQ    qQ       ";
11140 ? #6;"       qQ    qQ       ";
11150 RETURN
12000 ? #6;CHR$(125);"oQQQ      oQ      oQQQ";
12010 ? #6;"qQqr      qQ     qqqQ";
12020 ? #6;"qQ        qQ       qQ";
12030 ? #6;"qr        qQ       qr";
12040 ? #6;"          qQ"
12050 ? #6;"    m     qQ    m"
12060 ? #6;"          qQ"
12070 ? #6;"          qr"
12080 ? #6:? #6:? #6;"oQQQQQQ  ";CHR$(193);" oQQQQQQ";
12090 ? #6;"qqqqqqqr     qqqqqqqr";
12100 ? #6:? #6;"          oQ"
12110 ? #6;"          qQ"
12120 ? #6;"    m     qQ    m"
12130 ? #6;"          qQ"
12140 ? #6;"oQ        qQ       oQ";
12150 ? #6;"qQ        qQ       qQ";
12160 ? #6;"qQQQ      qQ     oQQQ";
12170 RETURN
13000 ? #6;CHR$(125):? #6
13010 ? #6;"    oQ       oQ    ";
13020 ? #6;"    qQ       qQ    ";
13030 ? #6;"    qQ   m   qQ    ";
13040 ? #6;"    qQ       qQ    ";
13050 ? #6;"oQQQQQQQQ   oQQQQQQQ";
13060 ? #6;"qqqqqqqqr   qqqqqqqr";
13070 ? #6:? #6:? #6;"   m     ";CHR$(193);"       m"
13080 ? #6:? #6:? #6:? #6;"oQQQQQQQQ   oQQQQQQQ";
13090 ? #6;"qqqqqqQqr   qqqQqqqr";
13100 ? #6;"    qQ       qQ    ";
13110 ? #6;"    qQ   m   qQ    ";
13120 ? #6;"    qQ       qQ    ";
13130 ? #6;"    qQ       qQ    ";
13140 RETURN
14000 ? #6;CHR$(125);"          oQ       oQ";
14010 ? #6;"         qQ       qQ";
14020 ? #6;"         qQ       qQ";
14030 ? #6;"     m   qQ       qQ";
14040 ? #6;"         qQ       qQ";
14050 ? #6;"         qQ       qQ";
14060 ? #6;"oQQQQQQQQQQQ  m   qQ";
14070 ? #6;"qqqqqqqqqqqr      qr";
14080 ? #6:? #6:? #6;"          ";CHR$(193)
14090 ? #6:? #6:? #6;"oQQQQQQQQ   oQQQQQQ ";
14100 ? #6;"qQqqqqqQ   qQqqqr ";
14110 ? #6;"qQ      qQ   qQ       ";
14120 ? #6;"qQ      qQ   qQ       ";
14130 ? #6;"qQ  m   qQ   qQ   m   ";
14140 ? #6;"qQ      qQ   qr       ";
14150 ? #6;"qQ      qQ"
14160 RETURN
15000 ? #6;CHR$(125):? #6:? #6:? #6
15010 ? #6;"oQQoQQoQQQoQQQoQoQQQ";
15020 ? #6;"qQqQqQqQqQqrqQqQqr";
15030 ? #6;"qQqrqQqQQQqQoQqQqQ"
15040 ? #6;"qQ  qQqQqQqQQQqQqQQQ";
15050 ? #6;"qr  qrqrqrqqqrqrqqqr";
15060 ? #6:? #6;"  oQQQoQoQQQQoQQQ"
15070 ? #6;"  qQqrqQqQqqQqQqr"
15080 ? #6;"  qQQ qQqQQQQqQQ"
15090 ? #6;"  qQr qQqQqQrqQr"
15100 ? #6;"  qQ  qQqQqqQqQQQ"
15110 ? #6;"  qr  qrqr qrqqqr"
15120 RETURN
16000 ? CHR$(125);" (c) 11. Februar 1985 by Jens Berke"
16010 ? :? "  Zum Start Feuerknopf druecken..."
16020 IF STRIG(0) THEN 16020
16030 RETURN
32000 DATA 33,0,32,34,50,254,252,184,8
32010 DATA 34,16,16,16,124,198,254,124,56
32020 DATA 35,32,58,126,254,152,136,8,0
32030 DATA 36,56,124,254,198,124,16,16,16
```

```
32040 DATA 37,0,56,12,15,30,126,12,14
32050 DATA 38,0,12,30,23,247,23,30,12
32060 DATA 39,0,112,48,126,120,240,48,28
32070 DATA 40,0,48,120,232,239,232,120,48
32080 DATA 41,36,20,217,62,124,155,40,36
32090 DATA 42,0,39,111,235,107,107,78,0
32100 DATA 43,63,67,133,253,133,181,134,252
32110 DATA 45,0,4,32,0,2,0,16,0
32120 DATA 46,60,126,255,255,255,255,126,60
32130 DATA 47,1,3,7,15,31,63,127,255
32140 DATA 49,255,255,255,255,255,255,255,255
32150 DATA 50,255,254,252,248,240,224,192,128
32160 DATA 51,146,84,40,198,40,84,146,0
32200 DATA -1
32210 DATA 33,0,8,136,152,254,126,58,32
32220 DATA 35,8,184,252,254,50,34,32,0
32230 DATA 37,0,14,12,126,30,15,12,56
32240 DATA 39,0,28,48,240,120,126,48,112
32250 DATA 41,18,202,44,121,158,52,83,72
32260 DATA 45,0,0,0,0,0,0,0,0
32300 DATA -2
```

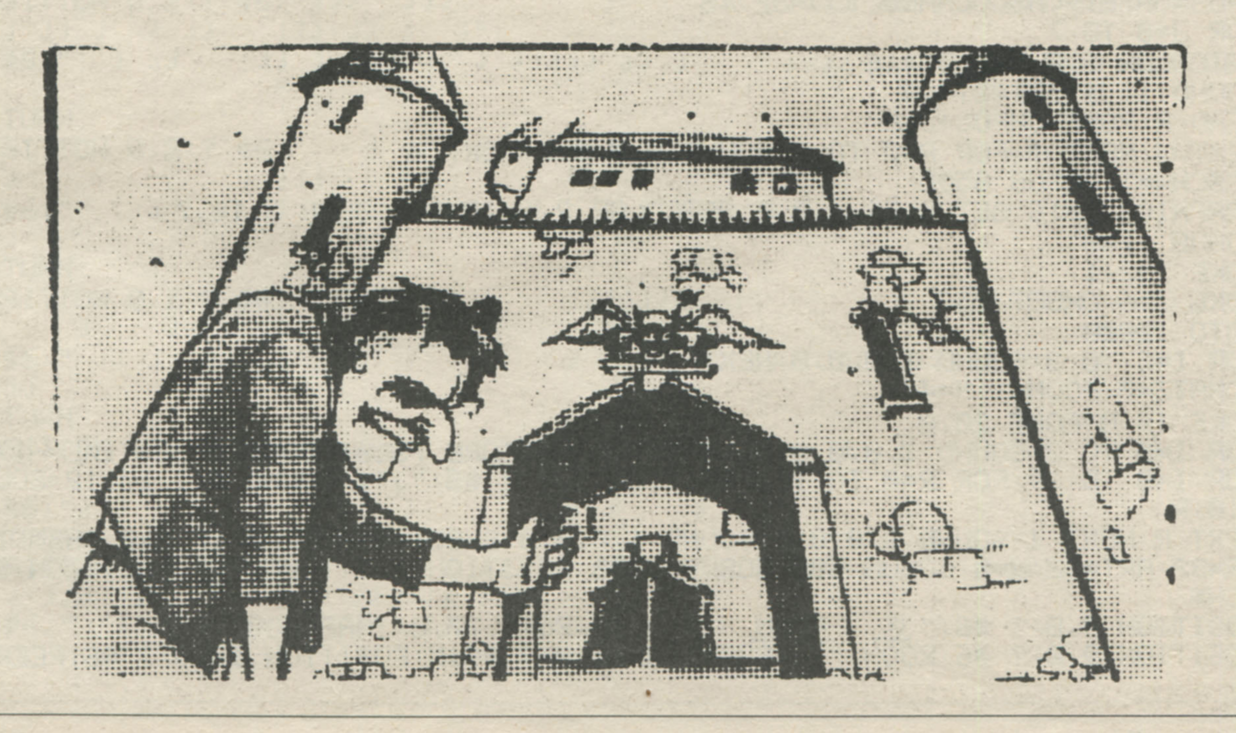
Castle of Confusion

ATARI

Schatzsuche mit Hindernissen

In Castle of Confusion haben Sie als Schatzsucher die Aufgabe, mindestens 15 Schätze in den Räumen eines Schlosses zu suchen, einzusammeln und in den letzten Raum des Schlosses zu transportieren. Dabei ist zu beachten, daß die Suche und der Transport der Schätze in relativ kurzer Zeit geschieht, damit eine gute Bewertung erfolgen kann.

Bevor Sie jedoch als erfolgreicher Schatzsucher gefeiert werden können, sind einige Probleme bei der Schatzsuche zu bewältigen. Im Schloß sind Monster, die Sie bei der Suche stören.



Diese müssen durch Schwerthiebe vernichtet werden, wenn sie mit Ihnen auf gleicher Ebene stehen. Ist ein Monster beseitigt und Sie können den Schatz aufnehmen, sollten Sie den Raum so schnell wie möglich verlassen, denn sonst erscheint ein Spezialmonster und verschleppt Sie. Dieses Spezialmonster kann von Ihnen nicht getötet, sondern nur vorübergehend gelähmt werden. Da Sie nur drei Leben in diesem Spiel haben, ist allergrößte Vorsicht geboten.

Der rechte Ausgang eines Raumes bringt Sie in den nächsthöheren, der linke Ausgang in den nächstniedrigeren Raum.

Gesteuert wird das Spiel mit dem Joystick. Mit)s(wird das Spiel unterbrochen und mit)r(weitergeführt. Die Taste OPTION führt zum Spielabbruch. Die Spielgeschwindigkeit kann von Ihnen selbst bestimmt werden. Im oberen Bereich des Bildschirmes werden die Anzahl der Leben, die Zeit, der Raum und die Anzahl der Schätze angezeigt.

```
0 REM ***************************
1 REM *  CASTLE OF CONFUSION     *
2 REM *  FUER DEN ATARI 800      *
3 REM *  VON SVEN KOENIG         *
4 REM *  UND ANDRE' JAKOB        *
5 REM ***************************
6 REM
7 REM
8 REM
10 REM INITIALISIEREN
20 GOSUB 8000
30 DIM CHAR$(29),SCH$(1),MON$(1),X$(18),F$(1),N$(7),NA$(7),NAM$(7),RA$(18),RAN$(
18),RANG$(18),GE$(7),GE2$(7)
31 DIM C$(48)
35 N$="XXXXXXX":NA$="YYYYYYY":NAM$="ZZZZZZZ":RA$="-----":RAN$="-----":RANG$="---
--":P1=180:P2=190:P3=200
40 RESTORE
50 CHAR$="KWXQ!#$%'@( )<>\J[]=_^/;*&?,.:"
60 CHSET=(PEEK(106)-8)*256:CHORG=57344
69 RESTORE 7950:Z=0
70 FOR I=0 TO 511:POKE CHSET+I,PEEK(CHORG+I):SETCOLOR 0,8,RND(0)*16:Z=Z+1
71 IF Z=17 THEN Z=0:READ S0,S1,S2,S3,T:FOR W=1 TO T/2:SOUND 0,S0,10,10:SOUND 1,S
1,10,10:SOUND 2,S2,10,10
72 IF Z=17 THEN Z=0:SOUND 3,S3,10,10:NEXT W:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,
0,0,0:SOUND 3,0,0,0
75 NEXT I:SETCOLOR 0,8,10
79 FOR R=0 TO 3:SOUND R,0,0,0:NEXT R
80 RESTORE 7000:FOR I=1 TO 29
90 CHPOS=CHSET+(ASC(CHAR$(I))-32)*8
105 FOR J=0 TO 7
109 SETCOLOR 1,8,RND(0)*16
110 SOUND 1,J*25+I*2,4,8
120 READ A:POKE CHPOS+J,A
130 NEXT J:NEXT I:FOR R=0 TO 3:SOUND R,0,0,0:NEXT R
140 GESCHW=1:GOSUB 8500
200 GRAPHICS 2+16:SETCOLOR 4,0,0:SETCOLOR 2,1,10:SETCOLOR 3,10,7
205 GOSUB 1700
210 POKE 752,1
220 POKE 756,CHSET/256
222 GOTO 10000
225 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEXT I
230 SCHATZ=0:ROOM=1:M=4
235 POKE 19,0:POKE 20,0
240 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEXT I:P=0:RESTORE 7500+ROOM*20-20:TIME=-1:ZEIT=0
241 FOR I=0 TO 19:FOR R=0 TO 11:POSITION I,R:? #6;"J";:SOUND 0,I,10,12:SOUND 1,2
00-R,10,R
242 NEXT R:NEXT I:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:SHOOT=0:MOVE=0:IF M=0 THEN 10000
245 AR=32:ART=32:V=0:GOSUB 500:GOSUB 3500:POSITION X,Y:? #6;"W":POSITION SX,SY:?
 #6;SCH$
246 POSITION 0,0:? #6;" K   ROOM   *   <":POKE 77,0:TRAP 300
247 POSITION 9,0:? #6;ROOM;" ":POSITION 2,0:? #6;M:POSITION 17,0:? #6;PEEK(19);"
  "
```

```
248 POSITION 12,0:? #6;"*";SCHATZ:POSITION 0,1:? #6;"jj":POKE 53279,8
250 POKE 77,0:REM HAUPTSCHLEIFE
251 IF PEEK(764)=62 THEN GOSUB 1900
255 POSITION 17,0:? #6;PEEK(19):IF PEEK(19)>990 THEN 10000
260 ST=STICK(0):XR=0:YR=0:GOSUB 4000
265 IF STRIG(0)=0 THEN GOSUB 1000
270 V=V+1:IF V=V2 THEN V=0:GOSUB 2000
275 IF X=MX AND Y=MY AND V<9 THEN 3000
280 XR=XR-(ST>8 AND ST<12):XR=XR+(ST>4 AND ST<8):YR=YR-(ST=10 OR ST=14 OR ST=6):
YR=YR+(ST=9 OR ST=5 OR ST=13)
285 MOVE=MOVE+1:GOSUB 9000:IF PEEK(53279)=3 THEN 10000
290 IF XR=0 AND YR=0 THEN 250
300 SOUND 0,200,2,10:IF X+XR<0 THEN ROOM=ROOM-1:POSITION X,Y:? #6;"W":GOTO 240
302 IF X+XR>19 THEN ROOM=ROOM+1:POSITION X,Y:? #6;"W":GOTO 240
310 LOCATE X+XR,Y+YR,Z:IF Z=32 THEN 400
320 IF Z=106 OR Z<93 THEN 3000
330 IF Z<224 OR Z>169 THEN GOSUB 1500
340 GOSUB 4000
400 POSITION X,Y:? #6;" ";:X=X+XR:Y=Y+YR:POSITION X,Y:? #6;"K";
420 SOUND 0,0,0,0:FOR WART=1 TO 60-GESCHW*3:NEXT WART:GOTO 250
500 REM BILDSCHIRM
510 ON ROOM GOSUB 530,560,590,620,650,680,710,740,770,800,830,860,890,920,950,50
00
520 RETURN
530 POSITION 0,2:? #6;"j                  jj    j        j  j jj     j       j
j jj j    j      j  j  j j";
540 ? #6;"     jjjjjj  jj j j    j      j  j  j     j       j j jj      j
 j  j jj                j"
550 RETURN
560 POSITION 0,2:? #6;"j                  jj jjjjjjjj jjjjjjj jj jjjjj jj jjjjjj
j jj jjjjj  j j jjjjj j";
570 ? #6;"                    j jjjjj  j j jjjjj jj jjjjj jj jjjjjjj jj jjjjjjj
jjjjjjj jj                 ";
580 RETURN
590 POSITION 0,2:? #6;"jj  j  j    j  j  jjj  jjj        jjj  jj   j    jj    j
  j  j    jjjjjj    j    j      ";
600 ? #6;"jj      j   j   jjjjjj    j  j   j    jj    j   jj  jjj         jjj
jjj  j  j    j  j  "
610 RETURN
620 POSITION 0,2:? #6;"  jj     jjjjjj       j  jj  j jj  jj   j jj jj  j jj  j
j  j jj  j jj     jjjj jj jj  j jj";
630 ? #6;" jjjjjjj jj jj  j     jjj      jj jj  j jjjjjj  jjjjj jj  j jjjj    jjjj
j       j         "
640 RETURN
650 POSITION 0,2:? #6;"jjj  jjj          j  j      jjjjj jj   j jjj jj jj   j  jjj
jjj jj jj j  j jj    jjj jj j  j";
660 ? #6;"  j jj    jj j  jj j  j jjjjj jj j      jjjj        jj jjjjjjjjjjjjjjjj
jj                 "
670 RETURN
680 POSITION 0,2:? #6;"   j j j j j j jj   jj j           j jjj  j   jj  jj   j
  jjj j          j jjj  j ";
690 ? #6;"    j      j  jjj j j   jj   j j jjj  j  j     j  j  jjj j  jjjjjj
 j jjjj                  "
700 RETURN
710 POSITION 0,2:? #6;"jjjjj          jjjjjjjjj            jjjjjjj  j jj  jj j
jjjjj     j    j     jj    jj";
720 ? #6;" jj jj jj jj      j   j    j   j       jj jjj  jjj jj   jj      jjjj
   jjjjj                 "
730 RETURN
740 POSITION 0,2:? #6;"j   j    j  j    j  jjj j    j  j     j jj   jjj jjj j jjj
j j  j  j   j     j   jjjj    j   ";
750 ? #6;"j j   j jj   jj   j        jjjj     j   j        "
760 RETURN
770 POSITION 0,2:? #6;"        j jjjjj  jjjjj jjjj   jjj      jjj    j   jjj  jj
 jjj  j jjj jj          j jjjjjj jj";
780 ? #6;" j  j   j j   j  jjj        jjj j j j  jjj j  j jjj   j    jjj       jjj
j jj j        j  j "
```

```
790 RETURN
800 POSITION 0,2:? #6;"j       jjjjjjjjjjjj     j jjjjjjjjjjjj      jjjjjjjjjjjjjjj            jjjjj        j";
810 ? #6;"         jjjjj        j          jjjjj   jjj jjjjj          jjjjj  jjj j  jjjjj       j      "
820 RETURN
830 POSITION 0,2:? #6;"j            jjjjjjjjj              jj          j              jj     j      jjjj jj       j          j";
840 ? #6;" jj        jjjjjjjjj j           jjjj       j         j        jjjj        jj       jjjj        "
850 RETURN
860 POSITION 0,2:? #6;"  jj                      j       jjjj     j    jj jjjjjj  jjjjjjj jj jjjjj     jjj    jjjj jj";
870 ? #6;"        jj       j         jj    j    jjjj jj      jj        jjjj jjjjjjjjjjjjjjjjjjjj               "
880 RETURN
890 POSITION 0,2:? #6;"   jj            jjj   jj   jjjj           j jjjj    jj    jjj jjjjjj          jjjj  jjjjjjj  jj";
900 ? #6;"     jjjj    jjj        jj   jj j      jjj jj       jjj       jjjjjjj j jjjjj   jjjjjjjjj      jj      "
910 RETURN
920 POSITION 0,2:? #6;"jjjjjjjjjjjjj    jjj               jj   j  jjjjjjj              jjj  jjjj     j    jjjjjjj          jjj";
930 ? #6;"            jjjj      j    jjjjjjjjjjjj             jjj                     jj   j   jjjjjjjjjjjjjjjj    "
940 RETURN
950 POSITION 0,2:? #6;"jjjj    j    j     j    jjjjj j    j     j     j jjjj      j    j   jEj     j     j     j     > N     j     j";
960 ? #6;"    j           jj     j     j     j     > Djjjj     j     j         jEjjjj        j     j     j  jjjjjj   j     j     j     "
970 RETURN
1000 REM SCHUSS
1005 SOUND 3,0,0,0
1010 IF V>8 THEN 1120
1020 IF MX>X THEN POSITION X,Y:? #6;"X";:FOR I=1 TO 80:NEXT I:POSITION X,Y:? #6;"K";:GOTO 1059
1050 POSITION X,Y:? #6;"Q":FOR I=1 TO 80:NEXT I:POSITION X,Y:? #6;"K"
1059 IF Y<>MY OR ABS(X-MX)>2 THEN FOR R=3 TO 9 STEP 3:SOUND 0,12,8,R:FOR D=1 TO 5-R/2:NEXT D:NEXT R
1060 IF Y<>MY OR ABS(X-MX)>2 THEN FOR U=8 TO -12 STEP -2:SOUND 0,ABS(U),8,10:FOR R=8 TO 0 STEP -2
1061 IF Y<>MY OR ABS(X-MX)>2 THEN SOUND 0,12,8,R:FOR D=1 TO 5-R/2:NEXT D:NEXT R
1100 IF Y=MY AND ABS(X-MX)<3 THEN SHOOT=SHOOT+1:IF SHOOT=4 THEN SHOOT=0:GOSUB 12000:RETURN
1110 IF Y=MY AND ABS(X-MX)<3 THEN SETCOLOR 0,COL,6+SHOOT*2:GOTO 1112
1111 GOTO 1115
1112 FOR I=1 TO 2:SOUND 0,12,10,10:FOR R=1 TO 5:NEXT R:SOUND 0,0,0,0:FOR R=1 TO 5:NEXT R:NEXT I
1115 IF MOVE<120 THEN RETURN
1120 IF WX>X THEN POSITION X,Y:? #6;"X":FOR I=1 TO 80:NEXT I:POSITION X,Y:? #6;"K":GOTO 1139
1130 POSITION X,Y:? #6;"Q":FOR I=1 TO 80:NEXT I:POSITION X,Y:? #6;"K"
1139 FOR R=3 TO 9 STEP 3:SOUND 0,12,8,R:FOR D=1 TO 5-R/2:NEXT D:NEXT R
1140 FOR U=8 TO -12 STEP -2:SOUND 0,ABS(U),8,10:FOR R=8 TO 0 STEP -2
1141 SOUND 0,12,8,R:FOR D=1 TO 5-R/2:NEXT D:NEXT R
1200 IF Y=WY AND ABS(X-WX)<3 THEN MOVE=100
1202 IF Y=WY AND ABS(X-WX)<3 THEN FOR U=10 TO 16 STEP 2:FOR W=250 TO 0 STEP -50:SOUND 0,ABS(ABS(U-W)-W),10,W/17
1205 IF Y=WY AND ABS(X-WX)<3 THEN NEXT W:NEXT U:POSITION WX,WY:? #6;"("
1210 FOR I=1 TO 50:NEXT I:RETURN
1500 REM SCHATZ GEFUNDEN
1530 POSITION SX,SY:? #6;" ";:FOR I=0 TO 200 STEP 10:SOUND 0,I,10,10:SOUND 1,200-I,10,10
1540 NEXT I:SCHATZ=SCHATZ+1:V=0:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:POSITION 13,0:? #6;SCHATZ
1550 IF (X=18 OR X=19) AND ROOM=15 THEN 5000
```

```
1560 RETURN
1700 REM BREAK-TASTE
1710 POKE 16,64:POKE 53774,64:RETURN
1900 REM PAUSE
1910 FOR R=0 TO 3:SOUND R,0,0,0:NEXT R
1915 A=PEEK(19)
1920 POKE 77,0:IF PEEK(764)<>40 THEN 1920
1930 POKE 19,A:RETURN
2000 REM MONSTER BEWEGUNG
2010 POSITION MX,MY:? #6;MON$;:MXR=0:MYR=0
2020 MXR=MXR+(X>MX):MXR=MXR-(X<MX):MYR=MYR+(Y>MY):MYR=MYR-(Y<MY)
2030 LOCATE MX+MXR,MY+MYR,Z
2040 IF ART=106 THEN POSITION MX,MY:? #6;"j";:MX=MX+MXR:MY=MY+MYR:POSITION MX,MY
:? #6;MON$;
2050 IF ART>169 THEN POSITION MX,MY:? #6;SCH$;:MX=MX+MXR:MY=MY+MYR:POSITION MX,M
Y:? #6;MON$;
2060 IF ART=32 THEN POSITION MX,MY:? #6;" ";:MX=MX+MXR:MY=MY+MYR:POSITION MX,MY:
? #6;MON$;
2070 ART=Z
2080 RETURN
3000 REM KAPUTT
3010 ROOM=INT(RND(0)*14+1):SOUND 3,0,0,0
3020 POSITION X,Y:? #6;">"
3030 FOR R=1 TO 15:FOR W=200 TO 50 STEP -25:SOUND 0,R*2+W,10,W/50+15-R:NEXT W:NE
XT R:SOUND 0;0,0,0:RESTORE 7900
3040 FOR R=0 TO 9:READ TON,T:FOR W=1 TO T:SOUND 0,TON,14,10:NEXT W:NEXT R
3050 SOUND 0,0,0,0
3140 M=M-1:POSITION 2,0:? #6;M:IF M>0 THEN 240
3145 RESTORE 7950
3150 FOR R=1 TO 31:READ S0,S1,S2,S3,T:FOR W=1 TO T/2:SOUND 0,S0,10,10:SOUND 1,S1
,10,10:SOUND 2,S2,10,10
3160 SOUND 3,S3,10,10:NEXT W:NEXT R:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0:SO
UND 3,0,0,0
3250 X$="NOT ABLE TO PLAY":GOTO 10000
3500 REM MONSTER-SCHATZ-UNTERROUTINE
3510 COL=RND(0)*14+1:SETCOLOR 0,COL,6:SETCOLOR 1,INT(RND(0)*14+1),2
3520 V=0:V2=INT(RND(0)*6+2)
3530 MONS=INT(RND(0)*8+1):SCHA=INT(RND(0)*8+1)
3540 IF MONS=1 THEN MON$="!"
3550 IF MONS=2 THEN MON$="#"
3560 IF MONS=3 THEN MON$="$"
3570 IF MONS=4 THEN MON$="%"
3580 IF MONS=5 THEN MON$="'"
3590 IF MONS=6 THEN MON$="@"
3600 IF MONS=7 THEN MON$=")"
3610 IF MONS=8 THEN MON$="\"
3620 IF SCHA=1 THEN SCH$="["
3630 IF SCHA=2 THEN SCH$="]"
3640 IF SCHA=3 THEN SCH$="="
3650 IF SCHA=4 THEN SCH$="_"
3660 IF SCHA=5 THEN SCH$="^"
3670 IF SCHA=6 THEN SCH$="/"
3680 IF SCHA=7 THEN SCH$=";"
3690 IF SCHA=8 THEN SCH$="*"
3695 IF SCHL=6 THEN RETURN
3700 X=INT(RND(0)*17+1):Y=INT(RND(0)*9+1):LOCATE X,Y,Z:IF Z<>32 THEN 3700
3710 MX=INT(RND(0)*17+1):MY=INT(RND(0)*9+1):LOCATE MX,MY,Z:IF Z<>32 THEN 3710
3720 IF ABS(X-MX)<5 THEN 3710
3730 SX=INT(RND(0)*17+1):SY=INT(RND(0)*9+1):LOCATE SX,SY,Z:IF Z<>32 THEN 3730
3740 IF ABS(X-SX)<7 THEN 3730
3750 WX=INT(RND(0)*17+1):WY=INT(RND(0)*9+1):LOCATE WX,WY,Z:IF Z<>32 THEN 3750
3760 IF ABS(X-WX)<5 THEN 3750
3770 RETURN
4000 REM HINTERGRUND-MELODIE
4010 TIME=TIME+1:IF TIME<>ZEIT THEN RETURN
4020 READ TON,ZEIT:IF TON=-1 THEN RESTORE 7500+ROOM*20-20:GOTO 4020
4030 SOUND 3,TON,10,6:TIME=0:RETURN
5000 REM AUSWERTUNG
```

```
5010 IF SCHATZ<15 THEN M=M-1:ROOM=1:POP :GOTO 240
5020 POP
5030 P=PEEK(19)-M*3-(17-SCHATZ)*3-GESCHW
5040 IF P<38 THEN X$="INVISIBLE-2"
5050 IF P<33 AND M=4 THEN X$="GENIOUS-1"
5060 IF P>38 THEN X$="SMART ALEC-3"
5070 IF P>42 THEN X$="ARTFUL-4"
5080 IF P>46 THEN X$="GHOSTHOUNTER-5"
5090 IF P>50 THEN X$="SHARP-SIGHT-6"
5100 IF P>54 THEN X$="ADVENTURER-7"
5110 IF P>58 THEN X$="PUGNACIOUS-8"
5120 IF P>62 THEN X$="CLEVER-9"
5130 IF P>66 THEN X$="TALENTED-10"
5140 IF P>70 THEN X$="RESPECTABLE-11"
5150 IF P>74 THEN X$="DECENT-12"
5160 IF P>78 THEN X$="HANDSOME-13"
5170 IF P>82 THEN X$="SUFFICIENT-14"
5180 IF P>86 THEN X$="AVERAGE-15"
5190 IF P>90 THEN X$="MEDIUM-16"
5200 IF P>94 THEN X$="MIDDLING-17"
5210 IF P>98 THEN X$="COMMON-18"
5220 IF P>102 THEN X$="MEAN-19"
5230 IF P>106 THEN X$="ORDINARY-20"
5240 IF P>110 THEN X$="CARELESS-21"
5250 IF P>114 THEN X$="UNSATISFACTORY-22"
5260 IF P>118 THEN X$="NOT GIFTED-23"
5270 IF P>122 THEN X$="BAD-24"
5280 IF P>126 THEN X$="INCOMPETENT-25"
5290 IF P>130 THEN X$="THOUGHTLESS-26"
5300 IF P>134 THEN X$="CLUMSY-27"
5310 IF P>138 THEN X$="CONFUSED-28"
5320 IF P>142 THEN X$="GA GA-29"
5330 IF P>150 THEN X$="MONSTERFOOD-30"
5340 IF P>160 THEN X$="FOOL-00"
6900 GOTO 10000
6999 REM ZEICHENSATZ-DATAS
7000 DATA 24,24,36,90,153,36,36,102
7001 DATA 153,90,36,24,24,36,36,102
7002 DATA 176,176,200,55,48,72,136,140
7003 DATA 13,13,19,236,12,18,17,49
7004 DATA 102,255,189,219,126,60,66,36
7005 DATA 30,51,99,102,60,20,36,194
7006 DATA 2,30,63,106,127,127,0,85
7007 DATA 20,62,107,62,99,62,20,119
7008 DATA 60,66,153,153,126,66,66,36
7009 DATA 17,82,54,30,51,30,34,66
7010 DATA 162,145,82,62,171,126,37,201
7011 DATA 0,0,66,165,60,44,126,153
7012 DATA 124,146,146,158,130,130,124,0
7013 DATA 66,219,60,90,60,36,219,66
7014 DATA 126,219,255,213,149,149,148,34
7015 DATA 238,238,0,119,119,0,238,238
7016 DATA 0,60,66,129,129,66,60,24
7017 DATA 60,126,60,90,129,129,66,60
7018 DATA 56,68,68,40,16,56,16,16
7019 DATA 42,42,42,62,42,62,62,0
7020 DATA 0,146,186,214,254,238,186,254
7021 DATA 0,72,46,8,90,255,126,66
7022 DATA 219,219,219,73,73,62,8,28
7023 DATA 8,28,8,28,62,0,62,28
7024 DATA 6,6,6,6,6,6,6,6
7025 DATA 192,227,63,28,192,227,63,28
7026 DATA 192,252,63,3,192,252,63,3
7027 DATA 32,2,136,34,0,12,127,252
7028 DATA 16,129,16,64,2,48,254,63
7199 REM ENDMELODIE-DATAS
7200 DATA 102,30,91,10,81,20,91,20,76,20,81,20,91,10,108,10,102,20
```

```
7210 DATA 60,20,68,20,76,20,81,20,91,20,81,10,102,10,68;40,91,20,81,20,91,10,108
,10,136,20,76,20,81,20,91,10
7220 DATA 108,10,136,20,68,20,76,20,81,25,-3,0,81,10,72,15,-3,0,72,10,68,5,-3,0,
68,40
7230 DATA 50,30,53,5,-3,0,53,10,60,10,68,20,60,30,68,5,-3,0,68,10,76,10,81,20,91
,30,81,5,76,5,68,10,60,10
7240 DATA 76,10,91,10,102,20,81,10,91,10,102,40
7250 DATA 50,30,53,5,-3,0,53,10,60,10,68,20,60,30,68,5,-3,0,68,10,76,10,81,20,91
,30,81,5,76,5,68,10,60,10
7260 DATA 76,10,91,10,102,20,81,10,91,10,102,40,0,80,-1,0
7499 REM HINTERGRUNDMELODIE-DATAS
7500 DATA 91,3,81,9,60,3,72,12,91,3,81,6,60,3,72,9,91,6,72,9,108,3,0,1,108,21
7510 DATA 0,3,91,3,81,6,60,3,72,12,91,3,81,6,60,3,72,9,60,6,53,9,45,3,47,3,53,9,
0,1,53,12,0,12,-1,0
7520 DATA 81,2,0,1,81,5,0,1,81,2,0,1,81,21,85,3,81,3,72,3,81,6,96,3,81,5,0,1,81,
2,0,1,81,21,85,3,81,3,72,3
7530 DATA 81,6,108,3,96,5,0,1,96,2,0,1,96,21,121,3,108,3,96,3,85,6,81,3,85,21,-1
,0
7540 DATA 68,1,0,1,68,1,0,1,68,1,0,1,68,2,72,2,81,1,0,1,81,8,68,4,102,8,68,2,72,
2,81,2,72,7,0,1,72,4,108,7,0,1
7550 DATA 108,1,0,1,108,1,0,1,108,2,102,8,68,6,72,2,81,4,72,4,68,4,81,4,72,16,-1
,0
7560 DATA 60,3,53,3,47,6,60,3,72,3,0,1,72,6,60,3,53,3,47,3,60,9,53,3,60,3,53,3,6
0,3,53,3,60,3,53,3,60,3,47,6
7570 DATA 60,3,72,6,81,6,0,1,81,3,72,6,0,6,-1,0
7580 DATA 50,3,57,3,50,3,68,3,85,3,68,3,102,6
7585 DATA 50,3,57,3,50,3,68,3,85,3,68,3,102,6,50,3,45,3,42,3,50,3,45,3,50,3,45,3
,57,3,50,3,57,3,50,3,68,3,85,3
7590 DATA 68,3,50,6,-1,0
7600 DATA 60,4,53,4,50,4,47,4,0,16,47,1,0,1,47,1,0,1,47,2,53,2,60,2,64,2,53,8,60
,8,0,4,60,1,0,1,60,2,53,2,60,1,0,1
7605 DATA 64,2,72,1,0,1,72,8,81,8,0,8,91,3,0,1,91,4,96,4,0,10,91,4,128,4,121,4,0
,4,91,4,128,4,121,4,0,4,91,4
7610 DATA 128,4,121,4,0,4,-1,0
7620 DATA 53,6,72,3,91,3,72,3,108,6,53,6,72,3,91,3,72,3,108,6,60,6,64,3,72,3,64,
3,96,6,64,3,72,3,81,3,108,6
7630 DATA 64,3,72,3,81,3,108,6,-1,0
7640 DATA 91,2,0,1,91,2,0,1,91,2,0,1,91,9,108,6,91,6,72,6,91,11,0,1,91,2,0,1,91,
2,0,1,91,2,0,1,91,3,81,6,108,6
7645 DATA 91,6,60,6,72,12,96,12,108,12,91,12,96,12,0,6,-1,0
7660 DATA 53,6,47,3,64,3,53,5,0,1,53,5,0,1,53,6,0,9,40,6,45,3,47,2,0,1,47,5,0,1,
47,5,0,1,47,6,0,9,29,6,31,6
7665 DATA 40,9,0,3,47,3,64,3,53,6,47,3,64,3,53,6,47,3,64,3,53,6,47,3,64,3,53,6,0
,3,-1,0
7680 DATA 40,4,35,4,0,8,35,4,40,4,35,2,0,7,40,2,0,1,40,2,0,2,40,1,0,1,40,1,0,1,4
0,1,0,1,40,3,0,1,40,4,35,4,0,4
7690 DATA 40,4,35,4,0,8,35,4,40,4,35,4,0,8,35,4,0,2,40,1,0,1,40,1,0,1,40,1,0,1,4
0,2,35,4,0,8,-1,0
7700 DATA 47,1,0,1,47,1,0,1,47,1,0,1,47,1,0,1,47,2,64,4,47,10,35,1,0,1,35,1,0,1,
35,1,0,1,35,1,0,1,35,2,40,2,35,10
7710 DATA 47,1,0,1,47,1,0,1,47,1,0,1,47,1,0,1,47,2,64,4,47,10,47,4,35,1,0,1,35,6
,47,1,0,1,47,2,35,4,40,8,53,4
7715 DATA 47,6,0,2,-1,0
7720 DATA 144,8,121,6,144,2,108,2,96,8,0,6,144,4,0,1,144,4,121,4,144,2,121,2,108
,2,121,2,144,6,0,4,144,8,121,6
7730 DATA 144,2,108,2,96,8,0,6,144,4,0,1,144,4,128,2,162,4,144,2,0,8,-1,0
7740 DATA 72,1,0,1,72,1,0,1,72,2,60,2,64,2,72,1,0,1,72,2,96,2,72,1,0,1,72,1,0,1,
72,2,64,2,81,1,0,1,81,1,0,1
7750 DATA 81,2,64,2,53,1,0,1,53,2,60,2,64,2,72,1,0,1,72,2,0,1,72,2,64,2,72,6,-1,
0
7760 DATA 81,2,45,3,47,1,53,1,60,1,64,1,68,2,0,1,68,6,81,2,40,3,45,1,47,1,53,1,6
0,1,64,2,0,1,64,5,68,1,72,3
7770 DATA 64,1,57,1,53,1,47,1,42,1,40,1,35,2,33,6,68,5,60,1,53,1,50,1,45,1,40,1,
37,1,33,2,31,6,-1,0
7780 DATA 53,5,57,1,53,1,47,1,45,1,0,1,45,1,0,2,85,2,91,2,108,5,114,1,108,1,96,1
,91,1,0,1,91,1,0,2,85,2,91,2
```

```
7790 DATA 45,5,47,1,45,1,40,1,35,1,0,1,35,1,0,2,85,2,91,2,91,5,96,1,91,1,81,1,72
,1,0,1,72,1,0,2,85,2,91,2,-1,0
7899 REM KAPUTT-MELODIE
7900 DATA 47,80,50,30,47,100,0,1,47,30,60,30,50,30,47,60,50,30,47,80
7949 REM SPEZIAL MELODIE
7950 DATA 144,121,91,0,30,128,108,81,0,60,121,96,72,0,30,128,108,81,0,60,136,108
,81,0,29,136,108,0,0,1
7951 DATA 136,108,81,0,30,96,72,60,0,60,76,64,0,0,15,108,64,0,0,15,96,0,0,0,30,6
0,0,0,0,15,108,96,64,0,30
7952 DATA 144,128,96,0,60,153,128,96,0,30,91,72,0,0,89,91,0,0,0,1,91,72,0,0,29,0
,72,53,0,1,91,72,53,45,30
7953 DATA 96,72,60,47,30,108,91,72,53,30,121,96,72,60,30,96,76,64,0,30,108,76,64
,0,60,72,0,0,0,8
7954 DATA 121,96,72,0,10,121,0,0,0,1,121,96,72,0,30,121,96,72,0,30,121,96,72,0,3
0
8000 REM TEXT
8010 GRAPHICS 1+16:SETCOLOR 4,0,0:SETCOLOR 0,8,11:SETCOLOR 1,8,4:SETCOLOR 2,1,12
:SETCOLOR 3,14,8
8015 GOSUB 1700
8020 ? #6;" CCC               C          T  L     C         TTT L     C   AA   S
S T  L  EE C  A A S   T  L";
8030 ? #6;" E  EC  A A  S  T  L EEE C  A A   S T  L E    CC AA SS  TT LL EEE"
8040 ? #6;"    of confusion":? #6:? #6:? #6
8050 ? #6:? #6;"    A PRODUCT OF                                YOGIBAERSOFT
     &             SK-PAN";
8060 ? #6;"DASOFT                                COOPERATION"
8400 RETURN
8500 REM TEXT2
8501 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEXT I
8505 GRAPHICS 2+16:SETCOLOR 0,8,12:SETCOLOR 1,8,3:SETCOLOR 2,12,12:SETCOLOR 3,8,
6
8506 GOSUB 1700
8510 ? #6:? #6;"SAMMELN SIE MINDES- TENS 15 SCHAETZE    UND DURCHQUEREN SIE DEN
LETZTEN RAUM."
8520 ? #6;"wehren sie sich     ihren FEINDEN       GEGENUEBER! ":FOR R=1 TO 200:
NEXT R
8530 POSITION 0,9:? #6;"SCHWIERIGKEIT MIT":POSITION 0,10:? #6;"SELECT : ";GESCHW
;" "
8540 POSITION 0,11:? #6;"START DRUECKEN!!!"
8545 POKE 53279,8
8550 IF PEEK(53279)=5 THEN GESCHW=GESCHW+1:GOSUB 8900:GOTO 8530
8560 POKE 77,0:IF PEEK(53279)<>6 THEN 8550
8570 RETURN
8900 FOR R=1 TO 15:SOUND 0,R+20,10,15-R:NEXT R
8910 IF GESCHW=21 THEN GESCHW=1
8920 RETURN
9000 REM SPEZIAL MONSTER
9010 IF MOVE>116 AND MOVE<121 THEN SOUND 1,MOVE-50,10,8:SOUND 2,MOVE*5-500,10,12
9015 IF MOVE<120 THEN SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0:RETURN
9016 IF MOVE=121 THEN SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0
9020 POSITION WX,WY:? #6;"(";:WXR=0:WYR=0
9030 WXR=WXR+(X>WX):WXR=WXR-(X<WX):WYR=WYR+(Y>WY):WYR=WYR-(Y<WY)
9040 LOCATE WX+WXR,WY+WYR,Z
9050 IF AR=106 THEN POSITION WX,WY:? #6;"J";:WX=WX+WXR:WY=WY+WYR:POSITION WX,WY:
? #6;"(";
9060 IF AR>169 THEN POSITION WX,WY:? #6;SCH$;:WX=WX+WXR:WY=WY+WYR:POSITION WX,WY
:? #6;"(";
9070 IF AR=32 THEN POSITION WX,WY:? #6;" ";:WX=WX+WXR:WY=WY+WYR:POSITION WX,WY:?
 #6;"(";
9080 AR=Z
9085 IF WX=X AND WY=Y THEN ROOM=INT(RND(0)*14+1):V=0:GOTO 240
9090 RETURN
9500 REM RANGLISTE
9510 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEXT I
9520 GRAPHICS 1+16:GOSUB 1700:SETCOLOR 4,0,0:SETCOLOR 1,12,6:SETCOLOR 2,3,5:SETC
OLOR 0,12,6:IF P=0 THEN 140
```

```
9530 IF P>P3 THEN 9620
9540 IF P<P3 AND P>=P2 THEN P3=P:NAM$="_______":RANG$=X$
9550 IF P<P2 AND P>=P1 THEN P3=P2:P2=P:NAM$=NA$:NA$="_______":RANG$=RAN$:RAN$=X$
9560 IF P<P1 THEN P3=P2:P2=P1:P1=P:NAM$=NA$:NA$=N$:N$="_______":RANG$=RAN$:RAN$=
RA$:RA$=X$
9620 POSITION 5,1:? #6;"RANGLISTE":POSITION 5,2:? #6;"----------"
9630 POSITION 1,6:? #6;"1.  ";N$:POSITION 13,6:? #6;"P:";P1:? #6;" ";RA$
9640 POSITION 1,11:? #6;"2.  ";NA$:POSITION 13,11:? #6;"P:";P2:? #6;" ";RAN$
9650 POSITION 1,16:? #6;"3.  ";NAM$:POSITION 13,16:? #6;"P:";P3:? #6;" ";RANG$
9660 POKE 764,255:OPEN #1,4,0,"K:":C=1
9665 IF P>P3 THEN 9790
9670 IF P=P1 THEN B=6
9680 IF P=P2 THEN B=11
9690 IF P=P3 THEN B=16
9695 POSITION 3,21:? #6;"7 INITIALIEN":POSITION 5,23:? #6;"EINGEBEN"
9700 GET #1,K:POSITION 4+C,B:? #6;CHR$(K):GE$(C,C)=CHR$(K):C=C+1
9710 IF C<8 THEN 9700
9720 CLOSE #1
9730 IF B=6 THEN N$=GE$
9740 IF B=11 THEN NA$=GE$
9750 IF B=16 THEN NAM$=GE$
9790 POSITION 2,21:? #6;"START  DRUECKEN                                    "
9800 POKE 53279,0:POKE 53279,8:IF PEEK(53279)<>6 THEN POKE 77,0:GOTO 9800
9810 GOTO 140
9999 REM TITEL
10000 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEXT I
10001 FOR I=0 TO 19:FOR R=0 TO 10:POSITION I,R:? #6;"j";:SOUND 0,(I+R)*5,10,15-R
/2:NEXT R:NEXT I:POKE 53279,7
10002 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:NEXT I
10010 POSITION 0,0:? #6;"jj jj  j&  CASTLE OFjj jj jj&  CONFUSIONjjjjjjj&
    jjjj jj &          jjj jjjjj";
10020 ? #6;" &    j   jjjj jjjjj &? jjj  jj jjjjjjjjj jjjjjjjjjjjjjj  jjj jjj
 jjjjj jjj  jj   jj  jjjjj";
10030 ? #6;" jjjjjj K "
10035 POSITION 0,10:? #6;"OPTION  SELECT STARTj                          j";:RESTORE 720
0:FAHNE=0
10040 SCHL=6:FOR I=1 TO 200:NEXT I:GOSUB 3500:POSITION 1,5:? #6;MON$:POSITION 18
,5:? #6;SCH$
10050 GOSUB 3500:POSITION 13,3:? #6;MON$:POSITION 16,8:? #6;SCH$
10060 GOSUB 3500:POSITION 16,4:? #6;MON$:POSITION 6,8:? #6;SCH$:GOSUB 3500:POSIT
ION 2,1:? #6;MON$
10070 POSITION 4,3:? #6;SCH$:GOSUB 3500:POSITION 6,0:? #6;MON$
10090 POSITION 2,11:? #6;X$
10100 IF PEEK(53279)=3 THEN SOUND 0,0,0,0:F$="→":GOTO 140
10110 IF PEEK(53279)=6 THEN SOUND 0,0,0,0:SCHL=8:GOTO 225
10120 IF PEEK(53279)=5 THEN 9500
10130 READ TON,ZEIT:IF TON=-1 THEN RESTORE 7200:GOTO 10120
10140 IF TON=-3 THEN SOUND 0,0,0,0:GOTO 10290
10150 FOR R=1 TO ZEIT:SOUND 0,TON,10,10:NEXT R:GOSUB 11000:POSITION 9,6-FAHNE/15
.4:? #6;" "
10160 FAHNE=FAHNE+1:IF FAHNE>77 THEN FAHNE=77
10290 GOTO 10100
11000 IF F$="?" THEN 11100
11010 A=INT(RND(0)*4):IF A=3 THEN F$="?"
11020 POSITION 9,5-FAHNE/15.4:? #6;F$:RETURN
11100 A=INT(RND(0)*4):IF A=3 THEN F$=","
11110 POSITION 9,5-FAHNE/15.4:? #6;F$:RETURN
12000 REM MONSTER KAPUTT
12010 V=9:L=0:POSITION X,Y:? #6;"W"
12020 POSITION MX,MY:? #6;".":FOR N=130 TO 250 STEP 30:SOUND 1,N,10,10:SOUND 1,0
,0,0:NEXT N:L=L+1
12030 POSITION MX,MY:? #6;":":FOR N=250 TO 10 STEP -60:SOUND 1,ABS(N-L*20),10,10
:SOUND 1,0,0,0:NEXT N:L=L+1
12040 IF L<11 THEN 12020
12050 FOR R=15 TO 0 STEP -1:SETCOLOR 0,RND(0)*14+1,R:SOUND 0,R+30,10,R:SOUND 1,R
+200,8,R
12060 NEXT R:POSITION MX,MY:? #6;" ":SETCOLOR 0,COL,6:RETURN
```

SENSO
DRAGON 32/64

Das Farbenspiel für schnelle Denker

Nach Aufruf des Programms füllt sich der Bildschirm mit dem Titelbild, unterstützt von Soundeffekten. Jetzt kann eine Anleitung abgerufen werden ...

Nach Drücken von „J“ oder „N“ wird zuerst nach der Art des Fernsehers gefragt. Bei Schwarzweiß-TV wird in das farbige Feld die Farbe als Schriftzug eingeblendet.

Danach kann die Spielstärke gewählt werden. Die Zahl zwischen 1 und 3 wird in Zeile 250 als Pause zwischen den Farbvorgaben benutzt.

Jetzt werden die Zufallszahlen in die 40 Felder eingelesen. Danach spielt der Computer die erste Farbe und den dazugehörigen Ton.
Der Spieler muß die richtige Farbe durch Drücken der Tasten 1–4 nachspielen.
Jetzt wird die Vorgabeschleife um 1 erhöht und zwei Töne gespielt. So geht es fort bis max. 40 Töne. Bei falscher Eingabe erfolgt Ende der Spielrunde. Es werden richtige und falsche Tasten angezeigt und bis zu welchem Ton man gekommen ist. Vor der Eingabe der eigenen Töne kann durch Betätigen von „L“ die letzte Computerfolge beliebig oft wiederholt werden. Mit „E“ ist ein Ende des Spiels möglich.
Für Änderung der zu betätigenden Tasten bei der Melodie-Wiederholung müssen in den Zeilen 440–480 und 1900–1930 die Ziffern 1–4 durch entsprechende andere Werte ersetzt werden.
Sollen Tasten benutzt werden, die nur durch den CHRS benutzt werden können, muß dieser Code dort abgefragt werden.
Der Verlauf des Programms ist aus dem Flußplan ersichtlich.

```
1 REM SENSO DRAGON 32
2 REM BY H.JUERGEN V.D.HEIDE
3 REM (C) 05.1984
4 REM
5 REM **********************
10 DIM MS(40)
20 DIM FS(40)
30 CLS0
40 GOSUB 1000 'TITELBILD
99 REM ZIEHEN
100 FOR I=1 TO 40
110 A=RND(4)
120 FS(I)=A+2
130 TH=A^2*10
140 MS(I)=TH
150 NEXTI
160 VZ=1
199 REM START
200 Z=1
210 GOSUB 1400 'TEXT START
220 FOR T=1 TO Z
230 CLS(FS(T)):GOSUB1400
235 IF TV=1 THEN B=FS(T):GOSUB2830
240 SOUND MS(T),2
250 FOR PB=1 TO 5^SS
260 NEXT PB
270 NEXT T
280 U=Z
290 GOTO 400 'EINGABE
399 REM EINGABE
400 CLS0
410 FW=0:CW=0
420 GOSUB 1900 'TEXT EINGABE
430 FOR AS=1 TO U
440 TA$=INKEY$:IF TA$="" THEN 440
450 IF TA$="1" THEN CW=1:GOTO 520
460 IF TA$="2" THEN CW=2:GOTO 520
470 IF TA$="3" THEN CW=3:GOTO 520
480 IF TA$="4" THEN CW=4:GOTO 520
490 IF TA$="L" THEN AS=U+1:FA=2:GOTO 580
500 IF TA$="E" THEN AS=U+1:FA=3:GOTO 580
510 IF TA$<>"1" AND TA$<>"2" AND TA$<>"3" AND TA$<>"4" AND TA$<>"L" AND TA$<>"E"
 THEN 440
```

```
520 FW=CW+2:CLS(FW)
530 SOUND(CW^2*10),2
540 IF FW=FS(AS) THEN FA=0:GOTO575
550 CLS0
560 FA=1:FF=AS
570 AS=U+1
575 IF TV=1 THEN B=FW:GOSUB2830
580 NEXT AS
585 IF U>=40 THEN GOTO 2500
590 IF FA=1 THEN GOTO 640
600 IF FA=2 THEN GOTO 210
610 IF FA=3 THEN GOTO 730
615 FOR PC=1 TO 200:NEXT PC
616 CLS
620 Z=Z+1
630 FORPA=1 TO 300:NEXT PA:VZ=VZ+1:GOTO210
640 FA=0
650 PRINT@128,"FEHLER BEI DER ";FF;".EINGABE !"
660 SOUND 10,1
661 PRINT@192,"RICHTIG WAR ";FS(FF)-2
662 PRINT@224,"SIE TIPPTEN ";CW
663 PRINT@256,"SIE KAMEN BIS ZUM ";VZ;".TON !"
670 PRINT@288,"NEUES SPIEL ?"
680 PRINT@352,"<J>    ,    <N>"
690 TB$=INKEY$:IF TB$="" THEN 690
700 IF TB$="N" THEN 730
710 IF TB$="J" THEN CLS0:GOSUB1700:GOTO 100
720 IF TB$<>"N" AND TB$<>"J" THEN 690
730 CLS
740 PRINT@99,"ICH BEDANKE MICH FUER IHR";
750 PRINT@138,"ENGAGEMENT !";
760 END
999 REM TITELBILD
1000 CLS1
1010 RESTORE
1020 P=-1
1030 FOR M=1 TO 224
1040 P=P+1
1050 READ A
1060 IF A=0 THEN B=143:GOTO1200
1070 IF A=1 THEN B=182:GOTO1200
1080 IF A=2 THEN B=166:GOTO1200
1090 IF A=3 THEN B=246:GOTO1200
1100 IF A=4 THEN B=198:GOTO1200
1110 IF A=5 THEN B=214:GOTO1200
1120 IF A<0 OR A>5 THEN B=142:GOTO1200
1200 PRINT@P,CHR$(B);
1210 SOUND P+10,1
1220 NEXT M
1230 GOSUB2000
1240 PRINT@329,"DRAGON  32/64";
1250 PRINT@363,"MIKROSOFT";
1260 PRINT@384,"(C) BY H.JUERGEN VAN DER HEIDE";
1270 PRINT@424,"5600 WUPPERTAL 2";
1280 PRINT@480,"ANLEITUNG:<J>,<N>       (5/84)";
1300 TC$=INKEY$:IF TC$="" THEN 1300
1310 IF TC$="J" THEN GOSUB2700:GOSUB1500:RETURN
1320 IF TC$="N" THEN GOSUB2700:GOSUB1700:RETURN
1330 IF TC$<>"J" AND TC$<>"N" THEN 1300
1399 REM TEXT START
1400 PRINT@288,"ICH SPIELE IHNEN EINE MELODIEN- FOLGE VOR,WOBEI FARBE UND TON
       ZUSAMMENHAENGEN."
1410 PRINT@384,"BLAU =SEHR TIEF=1,ROT     =TIEF=2";
1420 PRINT@416,"WEISS=MITTEL    =3,TUERKIS=HOCH=4";
1430 PRINT@450,"SIE SPIELEN DIE MELODIE NACH";
1450 RETURN
1499 REM ANLEITUNG
1500 FOR L=256 TO 510
1510 PRINT@L,CHR$(143);
1520 NEXT L
1525 POKE1535,143
1530 PRINT@230,"S E N S O - ANLEITUNG";
1540 PRINT@257,"ES WIRD IHNEN EINE MELODIE AUS";
1550 PRINT@291,"MAX.40 TOENEN VORGESPIELT.";
```

```
1560 PRINT@320,"ES GIBT 4 TONHOEHEN DIE JE EINER";
1570 PRINT@359,"FARBE ENTSPRECHEN.";
1580 PRINT@384,"TIEF>HOCH=BLAU,ROT,WEISS,TUERKIS";
1590 PRINT@419,"SIE SOLLEN SIE NACHSPIELEN";
1600 PRINT@456,"weiter > TASTE <";
1610 TD$=INKEY$:IF TD$="" THEN 1610
1620 GOSUB 1700
1630 RETURN
1699 REM SPIELSTAERKE
1700 FOR L=256 TO 510
1710 PRINT@L,CHR$(143);
1720 NEXT L
1725 POKE1535,143
1730 SS=0
1740 PRINT@292,"S P I E L S T A E R K E";
1750 PRINT@354,"<3> = LANGE    PAUSE= LEICHT";
1760 PRINT@386,"<2> = MITTLERE PAUSE= NORMAL";
1770 PRINT@418,"<1> = KURZE    PAUSE= SCHWER";
1780 SS$=INKEY$:IF SS$="" THEN 1780
1790 IF SS$="1" THEN SS=1:GOTO1830
1800 IF SS$="2" THEN SS=2:GOTO1830
1810 IF SS$="3" THEN SS=3:GOTO1830
1820 IF SS$<>"1" AND SS$<>"2" AND SS$<>"3" THEN 1780
1830 PRINT@490,"bitte wärten";
1840 RETURN
1899 REM TEXT SPIEL
1900 PRINT@294,"<1>=BLAU =SEHR TIEF";
1910 PRINT@326,"<2>=ROT  =TIEF     ";
1920 PRINT@358,"<3>=WEISS=MITTEL   ";
1930 PRINT@390,"<4>=TUERKIS=HOCH   ";
1935 PRINT@422,"<E>=ENDE           ";
1940 PRINT@454,"<L>=LETZTE FOLGE   ";
1950 PRINT@482,"spielen sie die melodie nach";
1960 RETURN
1999 REM UNTERSTREICHEN
2000 PO=254:CO=127
2010 FOR U1=1 TO 4
2020 FOR U2=1 TO 7
2030 PRINT@(PO+U1+U2),CHR$(CO+U2*16);
2040 NEXT U2
2045 PO=PO+7
2050 NEXT U1
2060 RETURN
2499 REM GRATULATION
2500 CLS0
2510 PRINT@192,"HERZLICHEN GLUECKWUNSCH !!!";
2520 PRINT@288,"SIE HABEN ALLE 40 TOENE RICHTIG";
2530 PRINT@320,"WIEDERGESPIELT !";
2540 PRINT@448,"neues spiel=<J>,ende=<E>";
2550 PRINT@480,"************************";
2560 TF$=INKEY$:IF TF$="" THEN 2560
2570 IF TF$="J" THEN CLS0:GOSUB1700:GOTO100
2580 IF TF$="E" THEN CLS:GOTO730
2590 IF TF$<>"J"AND TF$<>"E" THEN 2570
2699 REM COLOUR/SCHWARZ+WEISS
```

```
2700 FOR L=256 TO 510
2710 PRINT@L,CHR$(143);
2720 NEXT L
2730 POKE1535,143
2740 PRINT@293,"SPIELEN SIE AUF EINEM";
2750 PRINT@322,"FARBFERNSEHER       DANN <F>";
2760 PRINT@354,"SCHWARZ/WEISS TV    DANN <S>";
2770 TE$=INKEY$:IF TE$="" THEN 2770
2780 IF TE$="F" THEN TV=0
2790 IF TE$="S" THEN TV=1
2800 IF TE$<>"F" AND TE$<>"S" THEN 2770
2810 RETURN
2829 REM SCHWARZ/WEISS TV
2830 IF B=3 THEN PRINT@203,"B L A U";:RETURN
2840 IF B=4 THEN PRINT@204,"R O T";:RETURN
2850 IF B=5 THEN PRINT@202,"W E I S S";:RETURN
2860 IF B=6 THEN PRINT@200,"T U E R K I S";:RETURN
2870 RETURN
2999 REM DATA ZEILEN FUER TITELBILD
3000 DATA 0,1,1,1,1,1,0,2,2,2,2,2,0,3,0,0,0,0,3,0,4,4,4,4,4,0,5,5,5,5,5,0
3010 DATA 0,1,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,3,3,0,0,0,3,0,4,0,0,0,0,0,5,0,0,0,5,0
3020 DATA 0,1,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,3,0,3,0,0,3,0,4,0,0,0,0,0,5,0,0,0,5,0
3030 DATA 0,1,1,1,1,1,0,2,2,2,0,0,0,3,0,0,3,0,3,0,4,4,4,4,4,0,5,0,0,0,5,0
3040 DATA 0,0,0,0,0,1,0,2,0,0,0,0,0,3,0,0,0,3,3,0,0,0,0,0,4,0,5,0,0,0,5,0
3050 DATA 0,0,0,0,0,1,0,2,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,4,0,5,0,0,0,5,0
3060 DATA 0,1,1,1,1,1,0,2,2,2,2,2,0,3,0,0,0,0,3,0,4,4,4,4,4,0,5,5,5,5,5,0,0
```

Star-Thermodrucker stx-80

Ausgereifte Technologien und ständige Optimierung im Bereich der Elektronik sowie ein langjähriges, spezialisiertes Fertigungs-Know-how sind die Grundlage für die hohe Leistungsfähigkeit der Star-Drucker, die allen Ansprüchen an Qualität und Zuverlässigkeit genügen. Die Tätigkeit der Entwicklungsabteilungen in Japan, den USA und in Deutschland gewährleisten bei stetig steigendem technischen Standard und immer größerem Bedienungskomfort die Befriedigung auch zukünftiger Anwenderbedürfnisse.



Die breite Modellpalette für praktisch alle Einsätze im Mikrocomputer-Bereich sowie ein hervorragendes Preis-/Leistungs-Verhältnis sind die Grundlage für den schnellen Erfolg der Star-Drucker auf den wichtigsten Märkten weltweit.

Star kann heute Nadel-, Thermo- und Typenraddrucker anbieten. Das Produktspektrum reicht vom äußerst preisgünstigen Thermodrucker stx-80, der durch seine geräuschlose Arbeitsweise besonders für den Hobby-Bereich oder als btx-Drucker geeignet ist, bis zum Matrixdrucker SR 15 für höchste Anforderungen im professionellen Einsatz.

Durch eingebaute, zum Teil per Schalter wählbare sowie durch zusätzliche Interfaces sind Star-Drucker mit allen gängigen Mikrocomputern kompatibel, insbesondere mit IBM, Commodore und Apple. Jeder Star-Drucker wird mit einem deutschen Handbuch geliefert.

Durch Maße, Gewicht und Preis steht der stx-80 am untersten Ende der Produktskala. Seine Leistungsfähigkeit hebt ihn jedoch aus dem reinen Hobby-Bereich heraus. Insbesondere ist der stx-80 als Bildschirmtext-Drucker geeignet. Der Thermo-Druckkopf hat eine Lebensdauer von mindestens 20 Millionen Zeichen.

Der stx-80 druckt bidirektional und druckwegoptimiert 60 Zeichen pro Sekunde. Weitere Eigenschaften sind:

- Druckspeicher 1 Zeile
- 80 (40) Zeichen pro Zeile
- Blockgrafik und Einzelelementansteuerung
- ASCII-Zeichensatz (96 Zeichen)
- 88 internationale Zeichen
- Selbsttest



Das
muß
nicht
sein ...

... auf diese Art und
Weise gute SOFT-
WARE zu
bekommen.

Nutzen Sie doch einfach
unseren preis-
günstigen Katalog.

Mehr darüber auf den
Seiten 76 und 77.

TIPS + TRICKS
Commodore 64

Dieses Programm ist ein Hit für den C 64, denn mit seiner Hilfe entfällt das lästige Zählen der Cursorsteuerzeichen. Hier wird die **"PRINT AT"**-Anweisung verwirklicht. Dadurch spart man neben dem Zählen der Steuerzeichen auch eine ganze Menge Speicherplatz.
Um also den Text an die von Ihnen gewünschte Stelle geprintet zu bekommen, müssen folgende Befehle eingegeben werden:

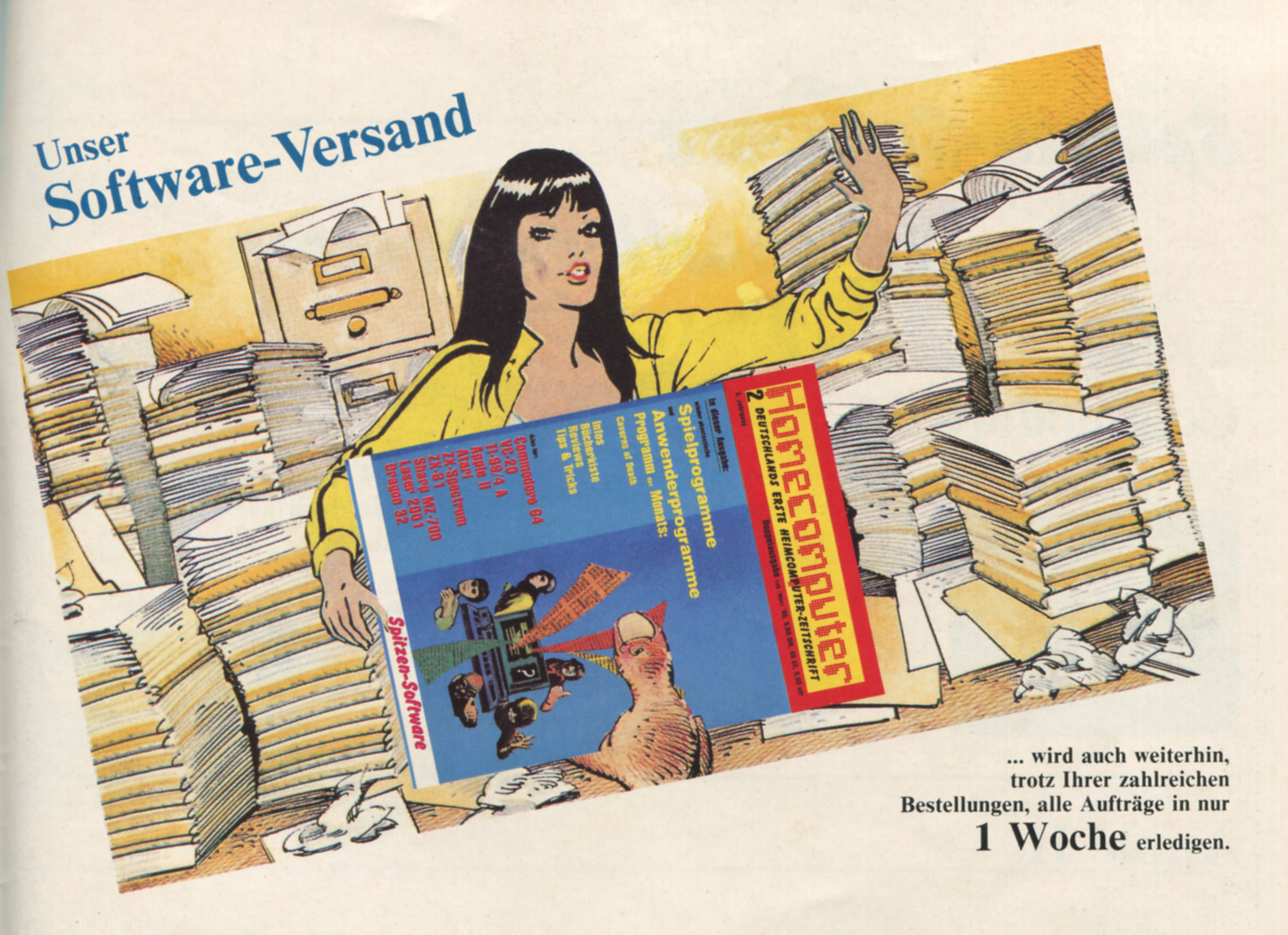
```
10 FORI=828 TO 877: READD:CH=CH+D: POKEI,D:NEXTI
20 IFCH<>5256THENPRINT"?DATA ERROR":END
30 SYS828
60000 DATA 169,71,160,3,141,8,3,140,9,3,96,32,115,0,201,64,240,
60001 DATA 6,32,121,0,76,231,167,32,115,0,32,158,183,138,72,32,253
60002 DATA 174,32,158,183,104,168,24,32,240,255,32,164,170,76,174,167
```

Das Maschinensprachprogramm finden Sie hier zur näheren Erklärung:

```
10              ; ----------------
20              ;
30              ; PRINT AT 64
40              ; BY EINSTEINSOFTWARE
50              ; 11.11.1984
60              ; WRITTEN BY
70              ; D. MOELLER
80              ;
90              ; ----------------
100             PRINT=$FFFØ
110             CURSOR=$B79E
120             VEKTOR=$308
130             INTER=$A7AE
140             BEF.ALT=$A7E7
150             CHRGET=$73
160             CHRGOT=CHRGET+6
170             CHKCOM=$AEFD
180             *=828            ; STARTADRESSE
190 INIT        LDA #<TEST
200             LDY #>TEST
210             STA VEKTOR       ; BASIC-VEKTOR
220             STY VEKTOR+1     ; UMBIEGEN
230             RTS
240 TEST        JSR CHRGET       ; NAECHSTES ZEICHEN
250             CMP #64          ; AUF 'C'
260             BEQ BEFEHL       ; PRUEFEN
270             JSR CHRGOT       ; FLAGS WIEDER-
280             JMP BEF.ALT      ; HERSTELLEN
290 BEFEHL      JSR CHRGET       ; NAECHSTES ZEICHEN
300             JSR CORSUR
310             TXA              ; SPALTE
320             PHA
330             JSR CHKCOM
340             JSR CURSOR
350             PLA
360             TAY              ; ZEILE
370             CLC
380             JSR PRINT
390             JSR $AAA4        ; AUSDRUCK
400             JMP INTER        ; ZUR INTERPRETERSCHLEI-
                                   FE
```

Zur Beschreibung der **"PRINT AT"**-Anweisung ist nun ein kleines Beispiel angegeben.
Der Text "I WAS HERE" soll in Zeile 18, Spalte 4 erscheinen, Tippen Sie also ein:
§4,18"I WAS HERE"
§="KLAMMERAFFE"
Die Syntax ist also §x,y"TEXT". Möchten Sie aber keinen bestimmten Text an eine bestimmte Stelle geprintet haben, tippen Sie einfach §x,y"".
Auch die *STRING-ANWEISUNG* läßt sich mit diesem Programm verwirklichen:
10 a§="URGL"
20 §3,3a§

Gestartet wird das Programm mit SYS 704!



Bestellcoupon ausschneiden und einsenden an:

Tronic-Verlag, Postfach 3444 Wehretal 1

▪ oder einfach telef. bestellen: 0 56 51 / 4 06 43–4 06 93

Bestellcoupon für **Software-Service**

Alle aufgeführten Programme können als Diskette bzw. Kassette direkt beim Verlag bestellt werden.
Die notwendigen Angaben für Ihre Bestellung entnehmen Sie bitte aus unseren Preislisten.

Bitte liefern Sie mir:

☐ Kassette für ______________________ ☐ Anzahl
Bestell-Nr.

☐ Diskette für ______________________ ☐ Anzahl
Bestell-Nr.

zum Gesamtpreis von ______________________ DM

Die Zustellung erfolgt: gegen Nachnahme ☐
+ Versandkosten

oder gegen **Vorkasse** ☐
bei Auslandslieferungen

innerhalb von **1 Woche** an:

Name/Vorname: ______________________ Straße, Nr.: ______________________

PLZ/Ort: ______________________ Datum, Unterschrift ______________________

Wenn Sie in der Lage sind, auch andere an Ihren Phantasien teilhaben zu lassen, versuchen Sie es doch einfach mal mit selbsterstellten Programmen!

Wir suchen ständig neue, phantastische Abenteuer, spannende und lustige Programme und natürlich auch Anwender-software.



Wir brauchen von Ihnen:

Ausführliche Spielbeschreibung
Datenträger (Kassette oder Diskette)
Komplettes Listing (nicht unbedingt erforderlich)